REPORTE ELECTRONIC GAME SHOW

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

¡GÁNATE UN NINTENDO DS!

NINTENDO DS™

Aniversario XIII

Tips:

Pikmin 2

Terminator 3: The Redemption

Precio $22.00 M.N.

0 10722 58163 3 12

Año 13 No 12 Exhibir hasta 26 /12/2004

Este mes:

Mario Power Tennis

Baten Kaitos

NINTENDO POWER

PAPER MARIO 2

F-ZERO GP LEGEND

POKÉMON LEAFGREEN & FIRERED

SUMARIO

80

76

CONCURSO XIII ANIVERSARIO

PARTICIPA Y GÁNATE UN NINTENDO DS

Entérate cómo en la página 25

66


La imagen
Nintendo
Super Mario Bros. 3
NINTENDO
ESPECIAL

electronic game show 2004

En esta edición de Club Nintendo encontrarás un reporte muy completo de lo ocurrido en el Electronic Game Show. Queremos aprovechar para agradecerte todas las muestras de cariño que recibimos todos los que trabajamos en esta revista. Nos sentimos muy emocionados de saber que pasan los años y que sigues con nosotros; eso nos motiva y nos compromete a seguir dando todo lo mejor que tenemos. En la imagen ves a Gus y Pepe dando autógrafos a muchos de los 35,000 fans que se estima acudieron al show.

Una vez más gracias y disfruta el reportaje de este evento que cada vez es más grande e importante.

...página 52

Año XIII No. 12 Diciembre 2004

ISSN 1665-7888

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

RELACIONES PÚBLICAS
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRÁFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Alejandro Rios "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"

COLABORADOR
Juan Carlos García A.

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Hijar Fernández

PRODUCCIÓN
Pablo Mendoza Hernández

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Angel Padilla

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

DIRECTOR GENERAL
Germán Arellano

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez

DIRECTOR DE MARKETING
Juan Adlercreutz

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa

VENTAS DE PUBLICIDAD

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Íñiguez

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona
Mayte Flores Luna

COORDINADOR DE VENTAS
Francisco González G.

EJECUTIVO DE VENTAS
Rubén Sánchez Labastida
Tel: 52 61 26 00 ext. 11645
Cel: 044 55 30 58 12 81

ivm
Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 13 N° 12. Fecha de publicación: Diciembre 2004. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. o COLOMBIA: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 #11-74, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 349-2211. Fax: (571) 349-2211 ext: 108. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 349-2211 ext. 114 y 115; Fax: (571) 217-4454. o CHILE: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. o ECUADOR: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. o VENEZUELA: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.; Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70

EDITORIAL

El Electronic Game Show 2004 fue un éxito rotundo. La gente se aglomeraba para disfrutar por algunos minutos del nuevo sistema portátil, el Nintendo DS, que a pocos días de su lanzamiento causó mayor expectación que muchos otros títulos ajenos a Nintendo. Y no es para menos, ya que había juegos como **Super Mario 64 DS**, **Metroid Prime: First Hunt**, **Spider Man 2**, **WarioWare Inc.**, en los que aprovechabas muchas de las virtudes táctiles y visuales de este pequeño gran coloso de los videojuegos. ¿Quieres enterarte de todos los pormenores del evento? Checa nuestro reporte especial.

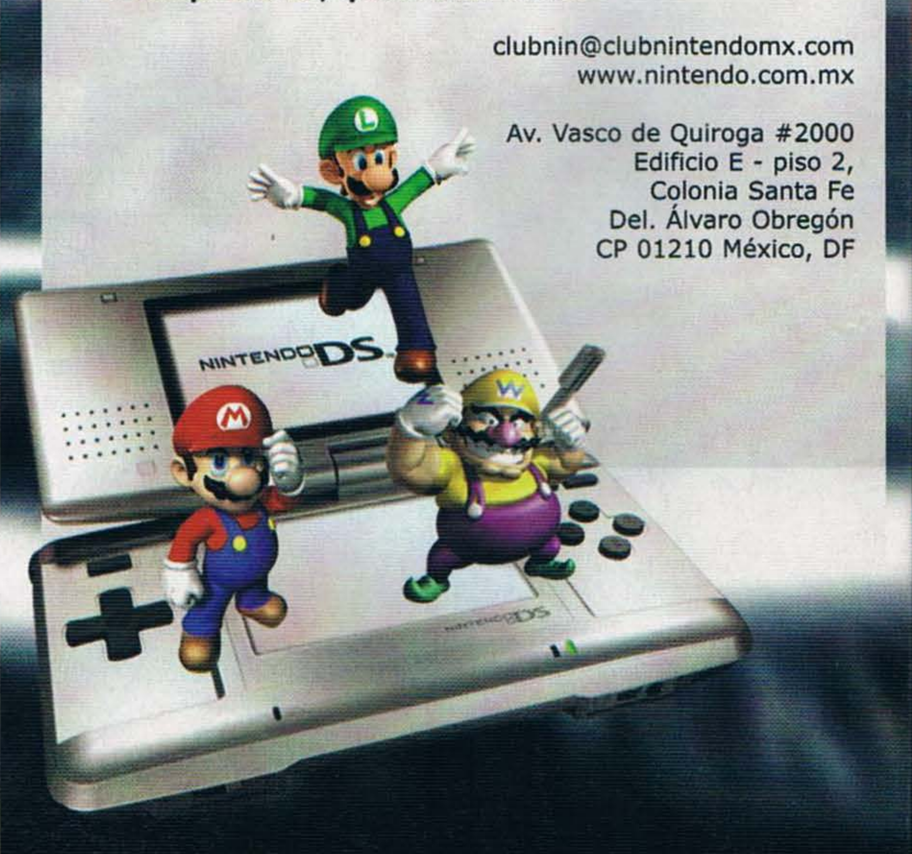
¿Aún no tienes tu Nintendo DS? ¿Quieres conocer más sobre los títulos de lanzamiento de noviembre y diciembre? En el artículo de portada te presentamos los juegos pioneros que ya están disponibles, cuál es el mejor o más divertido, qué ventajas nos ofrecen y otros puntos interesantes que serán parte del análisis; así que pon mucha atención para decidirte por el que más te convenga. ¡Ah!, pero allí no termina el asunto: también te traemos lo último en información sobre los títulos de GameCube; ¡descubre el mágico mundo de **Kalas** y **Xelha** en **Baten Kaitos**! o ¡prepara tu mejor *swing* en **Mario Power Tennis**!

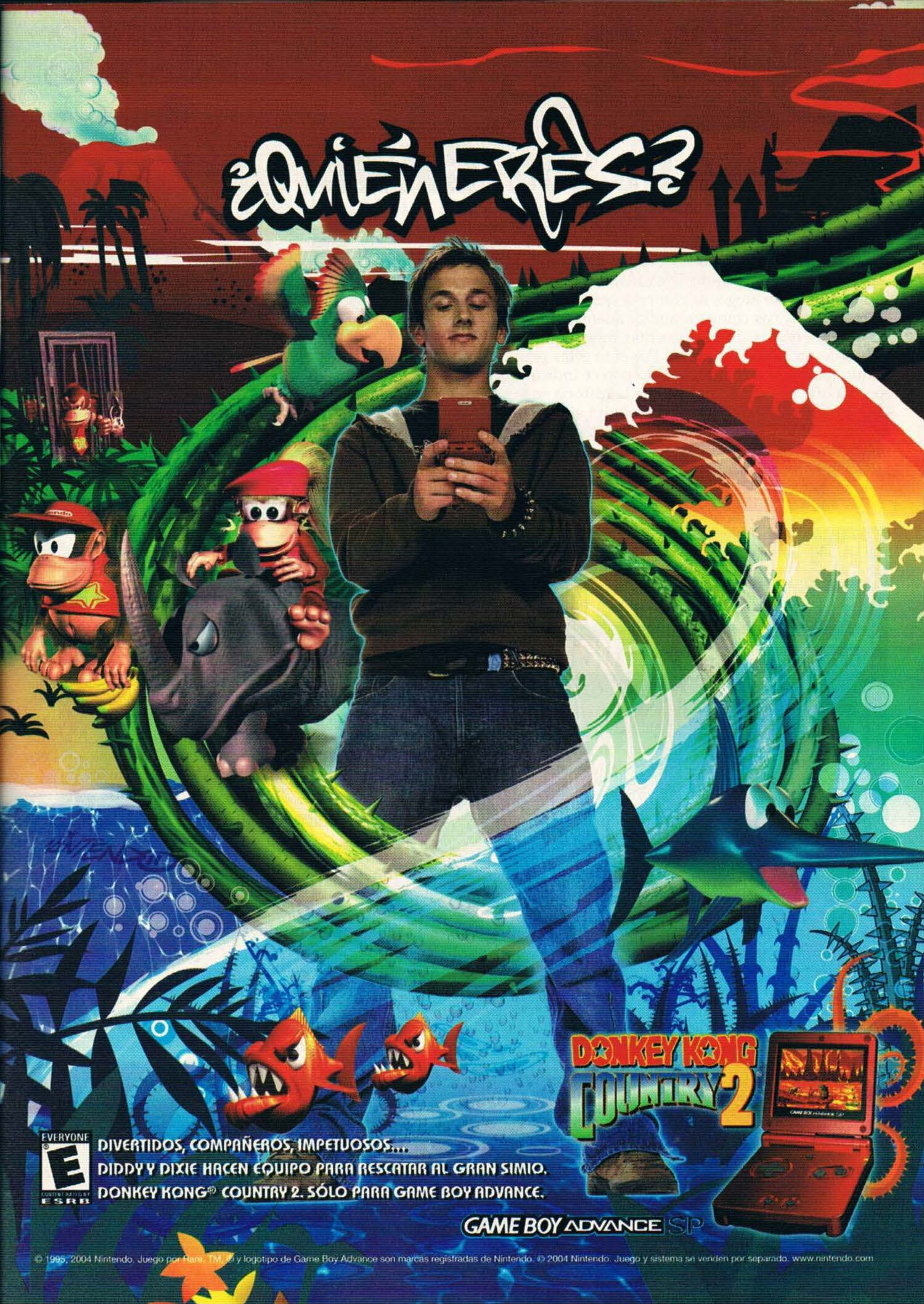
Seguimos esperando tus comentarios sobre el megapóster de la edición de noviembre. ¿Te gustó el concepto o prefieres que regrese a su tamaño y forma habituales? ¡Tú decides! Cambiando de asunto, nuestro reporte del Gamer´s Summit sigue dando frutos y ahora abarcaremos temas sobre Digipen -escuela especializada en videojuegos-, Nintendo Fusion Tour y un interesante recorrido por nuestra revista hermana Nintendo Power. ¿Qué esperas? Cambia la página y entra al mundo de Club Nintendo.

¡Feliz Navidad y Año Nuevo!
Y si compras uvas, ¡pídelas sin semilla!

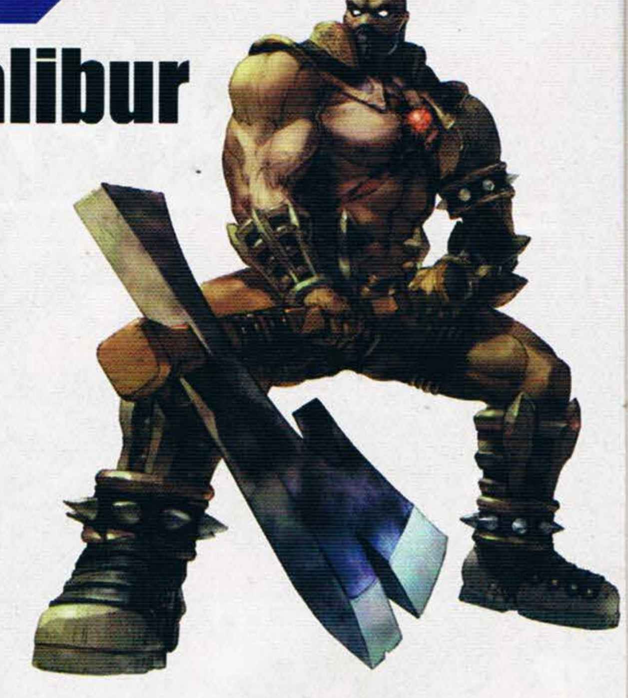
clubnin@clubnintendomx.com
www.nintendo.com.mx

Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E - piso 2,
Colonia Santa Fe
Del. Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF




¿QUIÉN ERES?
EVERYONE
E
ESRB
DIVERTIDOS, COMPAÑEROS, IMPETUOSOS...
DIDDY Y DIXIE HACEN EQUIPO PARA RESCATAR AL GRAN SIMIO.
DONKEY KONG® COUNTRY 2. SÓLO PARA GAME BOY ADVANCE.
DONKEY KONG COUNTRY 2
GAME BOY ADVANCE SP
© 1995, 2004 Nintendo. Juego por Rare. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2004 Nintendo. Juego y sistema se venden por separado. www.nintendo.com

Remake de Soul Calibur



Tenemos una excelente noticia para los fans de los juegos de pelea; Namco ha anunciado que se encuentra en desarrollo un remake del primer **Soul Calibur** de arcadia, para el recién estrenado Nintendo DS. Dentro de las características que tendrá este juego, se comenta que superará al original tanto en gráficos como en audio; además, incluirá una opción en la que podremos ejecutar movimientos especiales, con sólo presionar un botón. Por si te estás preguntando si **Link** aparecerá en el juego, todo parece indicar que no será así, ya que Namco no quiere que la historia se vea alterada, por lo que el héroe del tiempo seguirá siendo exclusivo de la versión de Cubo. Como habrás notado, el Nintendo DS está recibiendo bastante apoyo, no hay licenciatario que no se encuentre trabajando en algún proyecto para la consola, y lo mejor es que es sólo el inicio.

Un nuevo juego de Duel Masters llega al Game Boy Advance









Si ya eres todo un experto en los juegos tipo *Trading Card Game*, Atari te tiene un nuevo reto; se trata de un título que aborda la trama de la serie de televisión **Duel Masters**, en el cual tomas el papel de **Kohai**, un joven principiante en juegos de cartas, que debe realizar varios viajes para convertirse en el mejor duelista de todos los tiempos; en total deberás derrotar a ciento ochenta personajes distintos, utilizando las ciento veinte cartas incluidas en el juego.

Al igual que títulos como Yu-gi-oh!, podrás jugar con algún amigo que también cuente con su cartucho, mediante el cable Link.

Más juegos se unen a la línea Player´s Choice

Nintendo acaba de actualizar la lista de su catálogo de juegos que han rebasado el millón de copias vendidas, dándonos la posibilidad de adquirirlos a un precio menor al de su lanzamiento. A continuación te presentamos la lista completa; revisa cuál falta en tu colección y corre a comprarlo.

Billy Hatcher and The Giant Egg
Sonic Adventure DX
Sonic Heroes
Sonic Mega Collection
Dragonball Z: Budokai
Enter the Matrix
Finding Nemo
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex
Spyro: Enter the Dragonfly
The Simpsons Hit & Run
FIFA Football 2004
Harry Potter Quidditch World Cup
Need for Speed Underground
The Lord of the Rings: The Return of the King
Splinter Cell

Conexión entre Revolution y Nintendo DS

El concepto de "conectividad" que Nintendo introdujo en la industria a partir del Nintendo 64 y el Game Boy Color, seguirá presente en la siguiente generación de consolas, mediante el Nintendo DS y Revolution, según comentó el vicepresidente de Mercadotecnia de Nintendo of America. En el Nintendo 64, fueron muy pocos los juegos que realmente aprovecharon esta innovación, siendo el mejor **Pokémon Stadium 1** y **2**, y no fue sino hasta el Nintendo GameCube y Game Boy Advance, cuando la conectividad se utilizó de una manera más creativa; y muestra clara son títulos como Pac-Man Versus o The Legend of Zelda: Four Swords. Esperemos que el ingenio se mantenga en ascenso como hasta ahora, y en la siguiente generación veamos juegos que realmente aprovechen esta característica.



¿De qué manera ocuparán la pantalla extra? Sólo el tiempo nos dará la respuesta.

¡Ronaldo, Deko y Zidane en la calle!



No creas que estos astros del balompié han sido despedidos por sus clubes; lo que sucede es que EA Big ha anunciado el juego **FIFA Street**, el cual nos permitirá controlar a los mejores jugadores del mundo en partidos callejeros. En cuanto al modo de juego, te podemos comentar que será muy similar al título **Soccer Slam**, de Sega; cada equipo estará formado por tres jugadores de campo y un portero, y los encuentros se celebrarán en canchas cerradas, lo que da pauta al objetivo del juego: que sea de manera espectacular. Podrás realizar jugadas y movimientos, que en un partido normal son poco comunes; por ejemplo, rebotar el balón en una pared para evadir a tus oponentes, o rematar un balón de "escorpión".





Después de la respuesta que obtuvo EA con FIFA 2005, no dudamos que FIFA Street será todo un suceso.

Un juego de ensueño



¿Alguna vez te has imaginado a tus personajes favoritos de anime en una pelea? Pues ya no imagines más, porque será toda una realidad en el Nintendo DS; se ha anunciado que en el primer semestre del 2005, saldrá a la venta en Japón un título de peleas muy al estilo de **Super Smash Bros.**, donde podremos elegir a personajes de las series de animación más famosas a nivel mundial, como **Dragon Ball**, **Naruto** y **One Piece**, entre otras. El título aprovechará la capacidad LAN de la consola, permitiéndonos jugar hasta a cuatro personas al mismo tiempo.

Hasta el momento no hay planes de traer este título a América, pero gracias al éxito del que gozan estas series en nuestro continente, es muy probable que lo hagan.

Dos juegos de película

Uno de los licenciatarios que más juegos está desarrollando para el nuevo portátil de Nintendo es THQ, de entre los cuales destacan los que están basados en la nueva película de Pixar, **The Incredibles** y la serie de televisión **Sponge Bob Squarepants**, que pertenecerán al género de aventura y estarán enfocados al mercado infantil. Además, se comentó que habrá un par de juegos de go-karts, muy al estilo de Mario Kart, también inspirados en las licencias antes mencionadas. Esperemos que la versión de **The Incredibles** para el DS sea mejor que la que salió hace poco tiempo para el Nintendo GameCube, ya que esta última dejaba bastante que desear. Todos estos juegos estarán disponibles entre enero y marzo del año entrante.

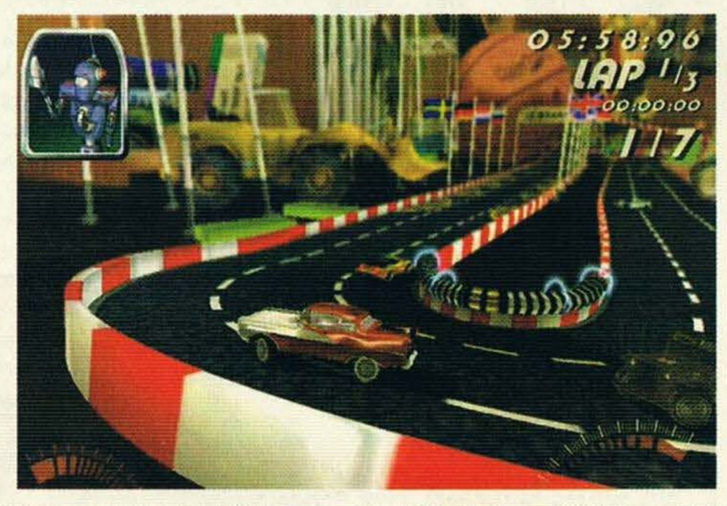


Mucho más de Dragón Ball para GCN y GBA

Cuando parecía que los juegos basados en las aventuras de **Goku** y compañía dejarían de salir, Atari acaba de anunciar cuatro nuevos títulos, que aparecerán a lo largo del 2005. El primero de ellos, será para todas las plataformas de siguiente generación y se llamará **Dragon Ball Z: Sagas**, donde por primera vez en la presente generación de consolas, se abandonará el género de peleas, para incursionar en el de acción / aventura, además de que contará con un modo cooperativo, tan carente últimamente. Para el verano tendremos otro juego de aventura: **Dragon Ball GT**: Transformation para Game Boy Advance, donde podremos revivir la emotiva historia de la última temporada de **Dragon Ball**. Y para cerrar con broche de oro, a finales de año contaremos con dos títulos más, de los cuales aún no se ha comentado nada acerca de la historia o del género, aunque se cree que serán de pelea.

Toma el control de las carreras

Es muy divertido jugar con carros a control remoto, ¿verdad? Nada como esquivar piedras, árboles o a tu mascota mientras controlas tu vehículo a toda velocidad. Desafortunadamente, muchas veces la emoción se termina al dejar olvidado tu juguetito en el patio y que tu papá le dé una "remodeladita" al pasar por encima de él con su camioneta; pero no te preocupes; para que ya no tengas que pasar por algo similar, Sproing Interactive te hará vivir toda esa emoción de los carros a control remoto, pero en tu Nintendo GameCube, mediante el título **12 Volt**, que saldrá al mercado en febrero próximo. En este juego podrás elegir de entre varios modelos de autos a control remoto, para competir en carreras a través de pistas que se encontrarán en los lugares más divertidos, como un jardín, una casa o la playa.



También se comentó la posibilidad de desarrollar una versión para Game Boy Advance, pero esto aún no está confirmado.





Dos Final Fantasy para el Nintendo DS

Hace algunos meses te comentamos que Square-Enix se encontraba trabajando en un título de su exitosa serie **Final Fantasy** para el Nintendo DS; pues bien, ahora te podemos confirmar que no sólo se trata de un juego, ¡sino de dos! Así es, uno de los dos títulos será desarrollado bajo el concepto de **Crystal Chronicles**, el cual está confirmado que tendrá conectividad con la secuela de esta misma serie para Nintendo GameCube. El segundo juego fue el que más sorpresa nos causó, porque se trata ni más ni menos que de un remake de **Final Fantasy III**, lo que representa una gran oportunidad para conocer una de las mejores aventuras dentro de la serie, que como debes saber, nunca llegó a América.



La fecha de lanzamiento se maneja para mediados del 2005.



TUS PREGUNTAS A: MARIO

Como en las carreras de caballos este es un final de fotografía para la temporada de videojuegos. Por un lado, Prince of Persia Warrior Within, por el otro, Viewtiful Joe 2 y Mario Party 6, quizá son pocos, pero de gran calidad. Y bueno, mientras que te quiebras la cabeza pensando en cuál gastarás el dinero que guardabas celosamente debajo de tu colchón, responderé tus dudas y comentarios ¡Feliz fin de año!

Mario

¡Qué onda, **Mario**! ¿Es cierto que Midway va a sacar un nuevo juego de **Mortal Kombat** para el Game Boy Advance, en el que el modo de juego será parecido a **Mortal Kombat 3** (SNES)?

Oscar Lara Hernández
Aguascalientes, Ags.

Por el momento sólo se ha hablado sobre **Mortal Kombat Deception** para Nintendo GameCube y no de una adaptación para el GBA, ni siquiera de algo similar a lo que mencionas. Lo más probable es que se trate de un rumor, aunque sería genial si Midway nos preparara algo para el Nintendo DS. De cualquier forma te mantendremos informado en las próximas ediciones de Club Nintendo.

¡La fantasía da más de qué hablar!

¿Sería posible que Nintendo pudiera reunir los primeros 5 juegos de **Final Fantasy**? Porque me gustan mucho y es muy difícil conseguirlos.

Erick Manuel Gutiérrez
Tlaquepaque, Jalisco.

Para todos nosotros aquí en la redacción sería maravilloso; de hecho, Square-Enix ya abrió la brecha con **Final Fantasy I & II: Dawn of Souls**, que, como su nombre lo indica, contiene las dos primeras partes de la saga en su esencia original y próximamente tendremos en el Nintendo DS la tercera parte -esperemos ver qué hará Square con la doble pantalla- . Con este ritmo es sumamente probable tener entre nuestras manos las otras tres partes restantes de la saga.



Descubre los orígenes de la saga más famosa de los RPG, ahora en su versión portátil corregida y aumentada.

Mario, ¿me podrías decir cómo puedo evolucionar de **Metang** a **Metagross**?

Axel Granillo Flores
Vía correo electrónico

Primero que nada, **Metang** es la forma evolucionada de **Beldum** (nivel 20) y posteriormente se transforma en **Metagross** cuando obtenga el nivel 45. Este personaje es del tipo *Steel/Psychic*, y si lo entrenas bien, se convertirá en un aliado poderoso.

Hola **Mario**, ¿Cómo estás? ¿Saldrá **Winning Eleven** para el GameCube? Si es así, ¿cuándo está listo?

Luis Rolando Mercado
Vía correo electrónico

Para el Nintendo GameCube ya salió **World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution** e incluso también hubo una versión para Game Boy Advance llamada **J-League Winning Eleven Advance 2002**; sin embargo, ninguno de estos títulos vio la luz en nuestro continente y por ahora no se tienen planes de traerlos. ¡Pero no te preocupes! Konami anunció un nuevo juego de esta franquicia para el Nintendo DS. Esperemos que ahora sí nos toque gritar ¡GOL! en pantalla doble.

Nintendo DS

¿Qué tal, **Mario**? Es la primera vez que te escribo y espero que me respondas. ¿De qué tamaño serán los cartuchos del Nintendo DS? ¿Su batería será recargable como la del SP? Y por último, ¿tendrá luz propia?

Diego
Vía correo electrónico

Para sorpresa de muchos, el pequeño guerrero de Nintendo cuenta con una tarjeta de más de un *gigabit* de información, casi lo mismo que un GCN, y obviamente posee luz propia para que juegues con toda tranquilidad en esas noches de insomnio. ¡Ah!, y por la energía no te preocupes: la batería del DS es totalmente recargable, así que no tendrás que preocuparte por ver más anuncios de qué conejo corre más rápido.

Cuidado con la electricidad

¡Hola! ¿Cómo están todos los que componen Club Nintendo? Necesito de su ayuda en el juego de **MGS: The Twin Snake**. Tengo problemas para pasar a través del cuarto con el piso electrificado; en el juego me dicen que destruya algo, pero no sé a qué se refieren; ¿podrían decirme cómo le hago?

Charly
Vía correo electrónico

Hay que poner más atención a lo que te dicen, mi estimado Charly... Si recuerdas, **Campbell** te avisa vía *Codec* cómo cruzar este reto, y por si fuese poco, un segmento de video te indica la dirección a seguir... Simplemente usa los misiles Nikita y sigue el camino hasta llegar a la fuente de poder que genera la electricidad ¡Ten cuidado con las cámaras y metralletas! Que tengas mucha suerte, soldado.



Hola, **Mario**. ¿Puedo jugar con los cartuchos de **Pokémon** del Game Boy Color, en el Game Boy Advance SP? Por favor, espero que me contesten para saber si es una buena inversión o no.

Abraham
Vía correo electrónico

Todos los cartuchos de Game Boy Color son compatibles con el Game Boy Advance normal y SP; es más, incluso lo son con el nuevo Nintendo DS; así que si buscas hacer rendir tu dinero y no te has decidido, ¡elige el DS! Así tendrás lo último en tecnología portátil de videojuegos.

Una heroína desconocida

Mario, tengo una duda que no me deja en paz: en el capítulo B de **Resident Evil 2** (Nintendo 64), ¿quién es la mujer que casi al final te proporciona el lanzacohetes? Espero que respondas.

Jorge H. Quijano Cruz
Puerto Barrios, Guatemala

¿Una frenética ex novia de **William Birkin**? ¿La repartidora de armas bélicas a domicilio? ¿O simplemente una espectadora curiosa que no tenía otra cosa que hacer? ¡Pues no! La dama entre sombras que te arroja la bazuca es nada más y nada menos que **Ada Wong**... sí, la chica en vestido rojo que ayuda a **Leon**.

Hola a todos los del club más alivianado de todos: "Nintendo". Tengo una superduda sobre el Nintendo DS: antes de que se diera a conocer la consola habían dicho que tendría reproductor de mp3 (bueno, eso fue lo que leí en una página de Internet) y que se puede jugar un videojuego con varios DS con sólo un cartucho; pero ahora que lo mejoraron y cambió de imagen no mencionan si tendrá reproductor de mp3; sólo hablan de sus botones más cómodos, que va a estar más delgado que anteriormente y de los dos colores que llevará esta portátil.

Antonio Palma
Estado de México

El Nintendo DS es un portátil de capacidades sorprendentes, como hemos mencionado: hasta 16 jugadores podrán conectarse simultáneamente para disfrutar un mismo título ¡sin cables!, y efectivamente basta con que un participante tenga su cartucho para que invite a sus amigos a disfrutar del juego. El punto es que, como siempre, Nintendo se enfocó únicamente al reproductor de videojuegos y no al de otros formatos como video, audio o fotografía; sin embargo, no es una negativa o un veredicto final, ya que, como siempre, las licencias independientes generalmente se encargan de traernos los periféricos como cámaras, reproductores de TV o MP3 y demás, así que sólo el tiempo lo dirá.

Personajes especiales en SC II

¡Qué tal, cuates de Club Nintendo! En el juegazo **Soul Calibur II**, en el *Weapon Master Mode* me dice que ya puedo usar a **Berserker**, pero en el *Arcade Mode* no aparece; ¿por que? Y otra cosa: ¿por qué ya no ponen lo bueno y lo malo en los " A Fondo "? Y es que se ponen las opiniones de cada quien, pero estaría bien que también pusieran lo bueno y lo malo de cada juego.

Fernando Téllez
Monterrey, NL

Hola, Fer, ¿cómo te va? **Berserker**, al igual que **Assassin** y **Lizardman** son personajes especiales que únicamente puedes usar en *Versus Mode*, más no en el *Arcade Mode*, y por ello no puedes ver sus finales. En cuanto a lo bueno y lo malo, no es que haya desaparecido, sino que ahora lo integramos dentro del artículo para ofrecer una idea más completa de las ventajas y desventajas de cada título. Si tienes más sugerencias para mejorar la revista, ¡son bienvenidas en la redacción!

LA PREGUNTA DEL MES



Consigue los botes de TLOZ: The Wind Waker

¿Qué tal, Mario, cómo estás? Sé que ya es algo viejo, pero no he podido solucionar este problema. ¿Me puedes decir cómo y dónde consigo los botes en The Legend of Zelda: The Wind Waker?

Josué Castrejón
Colombia

Mmm... ¡está bien, está bien! Nada más porque me han llegado varios correos con este mismo problema lo contestaré: el primer bote está en Dragonroost Island. Medli te lo dará después de ayudarla a volar hacia la entrada del Dragon Roost Cavern; para el segundo necesitas entrar al submarino cercano a Bomb Isle y derrotar a todos los enemigos en su interior; si quieres el tercero, lo puedes comprar por 500 rupias en Beedle´s Shop Ship, que está cerca de Rock Spire Isle; y el último lo obtienes al completar la misión Follow the Thief en Windfall Island. Enfrenta a Mila y responde todas las preguntas correctamente. Espero que ahora sí saques el 100% de esta gran aventura.



Nunca está por demás traer todos los botes; si te falta alguno, ¡esta es tu oportunidad!



Los juegos que nunca salieron para el N64

El motivo de este mail es para que me respondan lo siguiente: estaba navegando por Internet, y encontré una serie de comerciales que promocionaban los juegos de **Resident Evil**, y entonces vi el de **RE 0** pero para el N64. ¿Qué saben de esto?

Anónimo
Vía correo electrónico

En el último tirón del Nintendo 64 se anunciaron algunos títulos que jamás salieron para dicha consola; es el caso de **Eternal Darkness** y **Resident Evil 0**, que mejor decidieron posponerlos para aprovechar las ventajas gráficas del Nintendo GameCube, y efectivamente, salieron muchos promocionales pero nunca el juego final.

¡Más noticias sobre Resident Evil 4!

Lei en una página de Internet que Shinji Mikami en conferencia de prensa anunció que **Resident Evil 4** (supuestamente sólo para GCN) ahora también va a salir para otra consola. Así, pues, de ser esto cierto, el último del quinteto anunciado hace años por Capcom también perderá la exclusividad, tras las conversiones de **Viewtiful Joe** y la venidera de **Killer 7**. Teniendo en cuenta que **Dead Phoenix** fue cancelado y que **Product Number 03** no alcanzó la popularidad pensada; sin duda mucho han cambiado las cosas desde aquella famosa foto con todo el equipo de Capcom presentando su quinteto de representantes para GameCube. ¿Qué hay de cierto?

Oscar Ortega
Coatzacoalcos, Veracruz

Es una lástima ver cómo los juegos prometidos por Capcom pierden ese bono adicional que es la exclusividad. En el caso de **Resident Evil 4**, el GameCube tendrá la primicia para el mes de enero y restarán varios meses para que brinque a otro sistema. Ojalá y Capcom pusiera las cosas en la balanza y también nos ofreciera títulos de otras consolas como **Devil May Cry**, **Onimusha** o **Maximo** para disfrutarlos en el Nintendo GameCube. Sería genial, ¿no?

Hola, Club Nintendo, quiero preguntarles qué tengo que hacer en **Tales of Symphonia** para acceder al *Sound Test*. He leído en todas partes que sólo debo terminar el juego una vez y salvar mi archivo, pero cuando lo hice... no apareció por ningún lado dicha opción. Sólo me salió Game Record en el *Title Screen*. ¡Ayúdenme, por favor!

Jordan Chan
Vía correo electrónico

¡Qué pasó, mi estimado Jordan!; efectivamente, el procedimiento es el necesario para activar el afamado *Sound Test*, pero ¿qué crees?; no funcionará a menos que poseas la versión japonesa, porque en la americana no lo incluyeron. Como premio de consolación, puedes checar a ver si en algún lugar especializado encuentras el *Soundtrack* del juego para escucharlo en tu reproductor de CD.

¡Hola, **Mario**! Tengo una pregunta para ti: ¿qué pasó con las páginas de la 33 a la 48 en la revista del año 13 número 11 (portada **Prince of Persia: Warrior Within**)? ¿Acaso venía incompleta mi revista o qué ocurrió? Por favor, contéstame lo antes posible.

José Alfredo Lira Ramírez
Vía correo electrónico

¡Qué onda, Pepe, ahora sí me fallaste! Las 16 páginas que "te hacen falta" son justamente las que integran el megapóster y otros artículos como el de portada y el "agradecemos". Muchas veces se presta a confusión porque las páginas no aparecen numeradas, pero en definitiva ¡sí se incluyen! Si te sirve de consuelo, agarra tu plumón permanente y ponle los numeritos para que las ubiques.



Sí, tardó mucho en salir, pero ¿acaso no valió la pena? Mejores gráficos y más escenarios son la recompensa.

Las cartas y correos electrónicos que aparecen en estas páginas han sido editadas de su formato original, para su mejor lectura.

El año se termina, pero tus dudas seguirán saliendo; así que envíalas a la redacción de Club Nintendo para darles la mejor respuesta. Recuerda que cada comentario que nos escribes nos sirve de mucho para conocer tus opiniones sobre todas nuestras secciones, y en sí, de todo lo que se publica en la revista.

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente. Haz tu mayor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes. Escríbenos por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com o a través de nuestra página de Internet:
www.nintendo.com.mx

Arte en sobre:
1 Manuel Chin, Naucalpan, Edomex.
2 Diego Saenz, México, D.F.
3 José Ramírez, San Luis de la Paz, Gto.
4 Héctor Zamora, Autlán, Jalisco.
5 Cristino López, San Fco. del Rincón, Gto.
6 Antonio Díaz, Monclova, Coahuila.
7 Daniel Sánchez, Celaya, Guanajuato.
8 J. Daniel González, Gómez Palacio, Dgo.

¿Y el rombo?

Desde el número pasado, aquí puedes ver el rombo escondido en la portada del mes anterior.




CLUB
NINTENDO


CLUB
NINTENDO


CLUB
NINTENDO


CLUB
NINTENDO

¡Feliz Navidad!

De: ______________________

Para: ______________________

¡Feliz Navidad!

De: ______________________

Para: ______________________

¡Feliz Navidad!

De: ______________________

Para: ______________________

¡Feliz Navidad!

De: ______________________

Para: ______________________

Tocar es bueno.



Doble pantalla / pantalla táctil

Las dos pantallas de formato ancho e iluminadas, y el toque de pantalla inferior te dan un nuevo y revolucionario estilo de juego.

Multijugador Modo de juego Inalámbrico

Su comunicación en modo inalámbrico, te permitirá tener una experiencia de juego multiplayer en tiempo real.

Software PictoChat

Dibuja, raya, escribe y envía de modo inalámbrico con su herramienta de mensajes y comunicación, PictoChat.

Compatible con juegos Game Boy Advance

Goza los impresionantes y nuevos juegos de Nintendo DS en 3-D. También lo podrás hacer con tus juegos favoritos de Game Boy Advance en modo de un jugador.

NINTENDO DS™

www.NintendoDS.com





VICTORIA Y AVENTURA

En el mes pasado, dimos las estrategias de Pokémon FireRed y Pokémon LeafGreen, y nos quedamos en el momento de derrotar al último líder de gimnasio: Giovanni. Ahora que has conseguido todas las ocho Gym Badges y has capturado Pokémon de Pallet Town a Cinnabar Island, es hora de llevar tus habilidades como entrenador Pokémon a la prueba máxima. Este mes retaremos a la Elite Four de las ligas Pokémon y exploraremos los misterios de las islas, de la Four a la Seven. ¡Que inicie la aventura!





Ruta 22: Tu rival

Tu rival comparte tu sueño de convertirse en el campeón de la Pokémon League, pero sólo puede haber uno. Él te retará en la Ruta 22, camino a Victory Road. El equipo de Pokémon variará muy poco dependiendo del que elegiste al inicio (chéca la tabla de la derecha). El equipo de tu rival está bien balanceado; así que basa tu estrategia en los tipos de Pokémon.



POKéMON DE TU RIVAL

Pokémon	Tipo	Nivel
PIDGEOT	NRM-FLY	47
ALAKAZAM	PSY	47
RHYHORN	GRD-RCK	45
Tu inicial: BULBASAUR		
CHARIZARD	FIRE-FLY	53
EXEGGCUTE	GRS-PSY	45
GYARADOS	WTR-FLY	45
Tu inicial: CHARMANDER		
BLASTOISE	WTR	53
GROWLITHE	FIRE	45
EXEGGCUTE	GRS-PSY	45
Tu inicial: SQUIRTLE		
VENUSAUR	GRS-PSN	53
GYARADOS	WTR-FLY	45
GROWLITHE	FIRE	45

VICTORY ROAD

Victory Road es una cueva con muchos niveles que lleva a Indigo Plateau, donde la Elite Four espera tu reto. Los entrenadores de Victory Road usan diversos tipos de Pokémon; trae a un equipo bien balanceado que incluya Water, Psychic y Ground. Necesitarás que un Pokémon sepa usar el movimiento Strength.

USA EL STRENGTH



Cada piso contiene al menos un switch blanco que controla una pared de piedra. Usa el Strength para empujar las piedras redondas sobre cada uno de los switches.

¡CUIDADO ABAJO!



En el tercer piso, empuja la roca en el hoyo de la esquina inferior derecha. Déjate caer por ahí y empuja la piedra a la izquierda hasta el switch.

EL DOUBLE-EDGE



El entrenador cerca de la salida norte de Victory Road puede enseñarle a uno de tus Pokémon Double-Edge. Este devastador movimiento tipo Normal sirve mejor con un Pokémon con alto nivel de HP.

INDIGO PLATEAU Y LA ELITE FOUR



Prosigue al norte de la Ruta 23 para llegar a Indigo Plateau, hogar de la Pokémon League. Este edificio contiene todo lo esencial para los entrenadores: un Pokémon Center, un Pokémart y una PC. Compra tus *items*, salva tu progreso y arma tu equipo antes de retar a la Elite Four; porque no hay marcha atrás. Debes derrotar a la Elite Four consecutivamente para llegar con el campeón.

POKéMART

Full Heal	600	Max Repel	700
Full Restore	3,000	Revive	1,500
Great Ball	600	Ultra Ball	1,200
Max Potion	2,500		

Lorelei

Lorelei es una maestra de los Pokémon tipo Ice y Water. Su equipo está compuesto enteramente de tipos dobles. Los movimientos Electric y Grass como Thunderbolt y Giga Drain dominarán a su equipo. Jynx es la excepción, pero caerá si usas un buen movimiento tipo Bug o Steel.



LOS POKéMON DE LORELEI

Pokémon	Tipo	Nivel
DEWGONG	WTR-ICE	52
JYNX	ICE-PSY	54
CLOYSTER	WTR-ICE	54
LAPRAS	WTR-ICE	54
SLOWBRO	WTR-PSY	52

Bruno

El fuerte equipo de Bruno está conformado de Pokémon tipo Fighting, Rock y Ground. Si usas movimientos de los tipos Water y Grass contra sus Pokémon tipo Rock y Ground, así como movimientos Flying o Psychic para los Fighting, tu victoria será segura.



LOS POKéMON DE BRUNO

Pokémon	Tipo	Nivel
ONIX	RCK-GRD	51
ONIX	RCK-GRD	54
HITMONCHAN	FTG	53
MACHAMP	FTG	56
HITMONLEE	FTG	53

Agatha

Todos los Pokémon de Agatha son Poison (algunos son de doble tipo). Un veloz Pokémon tipo Psychic, como Alakazam, o uno de tipo Normal que sepa movimientos Psychic o Dark, como Chansey, noqueará a todos sus Pokémon casi instantáneamente.



LOS POKéMON DE AGATHA

Pokémon	Tipo	Nivel
GENGAR	GHO-PSN	54
ARBOK	PSN	56
GOLBAT	PSN-FLY	54
GENGAR	GHO-PSN	58
HAUNTER	GHO-PSN	53

Lance

El equipo de Pokémon tipo Dragon de Lance es la prueba final. Usa movimientos tipo Dragon o Ice como ICe Beam para acabar con sus Pokémon Dragon. Termina con el Gyarados (que es tipo Water y Flying) con cualquier Electric y usa Water contra Aerodactyl.



LOS POKéMON DE LANCE

Pokémon	Tipo	Nivel
GYARADOS	WTR-FLY	56
AERODACTYL	RCK-FLY	58
DRAGONAIR	DRG	54
DRAGONITE	DRG-FLY	60
DRAGONAIR	DRG	54

Rival campeón

Justo cuando pensabas que habías visto lo útlimo de tu rival, descubrirás que él se ha convertido en el campeón Pokémon. Es tu oportunidad de probar quién es el mejor entrenador de una vez por todas. Su equipo es muy similar a la última vez que peleaste contra él. Usa los movimientos correctos según el tipo de los que tiene para ganarle. No será una batalla fácil; junta muchos Revives, Max Potions, y Full Heals para soportar la escaramuza.



LOS POKéMON DE TU RIVAL

Pokémon	Tipo	Nivel
PIDGEOT	NRM-FLY	59
ALAKAZAM	PSY	57
RHYDON	GRD-RCK	59

Tu inicial: BULBASAUR

Pokémon	Tipo	Nivel
CHARIZARD	FIRE-FLY	63
EXEGGUTOR	GRS-PSY	59
GYARADOS	WTR-FLY	61

Tu inicial: CHARMANDER

Pokémon	Tipo	Nivel
BLASTOISE	WTR	63
ARCANINE	FIRE	59
EXEGGUTOR	GRS-PSY	61

Tu inicial: SQUIRTLE

Pokémon	Tipo	Nivel
VENUSAUR	GRS-PSN	63
GYARADOS	WTR-FLY	59
ARCANINE	FIRE	61

¡TU AVENTURA TODAVÍA NO SE ACABA!

Cuando te conviertas en el campeón Pokémon, tu juego salvará y verás pasar los créditos. Después podrás salvar de nuevo, y aparecerás en Pallet Town. Si conseguiste al menos 60 especies distintas de Pokémon, el Profesor Oak mejorará tu Pokédex a National Pokédex y te pedirá que consigas más información para él. Además, dependiendo del Pokémon inicial, Entei, Suicune o Raikou aparecerán en algún lugar de Kanto.



FOUR ISLAND Y ICEFALL CAVE

Después de que el Professor Oak te dé el National Pokédex, aborda el hidroplano en Vermilion City y dirígete a One Island. Habla con Celio acerca de su último proyecto, y recupera de Mt. Ember el Ruby. Cuando se lo otorgues a Celio, él te dará el Rainbow Pass y una nueva página del mapa. También te pedirá que encuentres el Sapphire para él. Una vez que tengas el Rainbow Pass, puedes navegar a las Sevii Islands. Sube al hidroplano para que llegues a Four Island.

POKéMART

Escape Rope	550	Max Potion	2,500
Full Heal	600	Max Repel	700
Full Restore	3,000	Revive	1,500
Ice Heal	250	Ultra Ball	1,200

CRÍA POKéMON



Puedes dejar uno o dos de tus Pokémon en el Pokémon Day Care de Four Island para criar más Pokémon. Si el par tiene atracción entre sí, podrás regresar y encontrar un Pokémon Egg.

CASA DE LORELEI



Cuando entres por primera vez a la casa de Lorelei, ella no estará aquí. Su hogar está adornado por una impresionante colección de Pokémon Dolls. Por cada 25 veces que entres en el Hall of Fame,ella tendrá uno nuevo.

SURFEANDO



Entra en Icefall Cave, en el lado este de Four Island. En el nivel B1F, toma el Nevermeltice y sube la escalera de la base del cuarto para que encuentres la HM07 (Waterfall) en el nivel 1F. Úsala para nadar por la cascada.

INVASIÓN ROCKET



De la cima de la cascada, camina al norte por la puerta y ayuda a Lorele derrotar a los Team Rocket Grunts. La entrenadora de la Elite Four regr sará a su casa después de que haya frustrado los planes del Team Rock

FIVE ISLAND Y MEMORIAL PILLAR

Después de que te deshagas del Team Rocket, aborda el hidroplano y viaja a Five Island; aunque no será la última vez que sepas de estos malandrines. El famoso grupo de criminales tiene una bodega secreta en Five Island, que está protegida por un sistema de Password secreto. También encontrarás el Memorial Pillar, un tributo a los Pokémon caídos, en una isla al sur. Toma tu tiempo en capturar nuevos Pokémon en las islas de la Four a la Seven; muchos Pokémon de Gold y Silver, como Sentret, habitan en estas islas, así que búscalos.

LOS PASSWORDS



Debes obtener dos passwords para poder entrar en la bodega del Team Rocket. Consigue uno del Grunt en Five Island y el otro de un científico en Dotted Hole en Six Island.

LA OFRENDA



Usa el Surf al sur para que llegues a Memorial Pillar. Examina el monume to de piedra para que encuentres un Lemonade; si dejas la bebida ahí, un chico te dará la TM 42 (Facade).

WATER LABYRINTH, RESORT GORGEOUS Y LOST CAV

El Water Labyrinth es un pasaje oceánico de rocas al norte de Five Island. Usa el Surf alrededor de las rocas para navegar por el laberinto. Lost Cave y Resort Gorgeous, un lugar de vacaciones para entrenadores de la alta sociedad, están dentro del Water Labyrinth. Puedes conseguir dinero al derrotar a los entrenador de Resort Gorgeous, especialmente si usas el Vs. Seeker para ir ciar revanchas. La Lost Cave es un Puzzle engañoso; cuenta l piedras en un cuarto para que entres en la puerta correcta.

ADOPTA UN HUEVO



Habla con el sujeto en la isla oeste de Water Labyrinth. Si tienes cinco o menos Pokémon en tu equipo y hay un buen nivel de amistad con el primero, te dará un huevo que contiene a Togepi.

LA SILK SCARF



La Lost Cave tiene 10 cuartos normales y cuatro con *items*. Usa los números en secuencia de reloj para explorar y que llegues al décimo cuarto. Pelea contra la niña perdida y toma la Silk Scarf.

PREMIOS



Después de que completes la Lost Cave, regresa a Resort Gorgeous y habla con la mujer que está adentro. Te pedirá que le muestres Pokémon específicos; si haces todo lo que te pide, te dará seis premios.



SIX ISLAND, RUIN VALLEY Y DOTTED HOLE



Six Island es la menos poblada de las Sevii Islands, pero los arqueólogos visitan sus costas para estudiar el misterioso Ruin Valleye el Dotted Hole. Explora el Dotted Hole para que descubras el misterio. Los rumores dicen que un valioso y raro tesoro se encuentra escondido ahí. Además, puedes pelear con muchos entrenadores y capturar diversos Pokémon en la Six Island.

POKéMART

Dream Mail 50	Full Heal 600
Escape Rope 550	Full Restore 3,000

LA PUERTA OCULTA



Descifra el mensaje Visual Braille en la puerta de Dotted Hole y usa Cut (HM 01) para que descubras la entrada. Pero debes haber completado la Icefall Cave en Four Island, para poder entrar aquí.

CHECA LAS PISTAS



La tabla de piedra de cada piso tiene una sola palabra en Visual Braile, la cual te dirá en qué hoyo dejarte caer para que llegues al piso del fondo; debes descifrar la palabra.

EL OTRO PASSWORD



Cuando llegues al último piso, encontrarás el Sapphire y a un investigador. Él escapará con la gema, pero antes te dirá el segundo Password de la bodega del Team Rocket.



BODEGA DEL TEAM ROCKET

Una vez que hayas obtenido ambos passwords, es hora de infiltrarte en la bodega del Team Rocket en Five Island. Muchos de los entrenadores usan Pokémon tipo Poison y Dark. Trae al menos un Psychic o Ground, y un. Fighting o Bug para derrotarlos.

PELEA VENENOSA



Derrota a la Team Rocket Grunt que custodia la esquina inferior derecha de la bodega; ella apagará una de las plataformas. Su equipo tiene Pokémon tipo Poison que saben movimientos tipo Dark.

LA FURIA WEEZING



El Team Rocket Admin en la bodega es muy fuerte, más que ningún otro entrenador que hayas enfrentado. Su Weezing es especialmente peligroso, pues sabe Shadow Ball y Thunderbolt.

EL SAPPHIRE



El hombre que robó el Sapphire es tu oponente final en la bodega. Su poderoso equipo incluye Pokémon tipo Normal, Steel y Electric. Derrótalo para que obtengas el Sapphire, y llévaselo a Celio.

WATER PATH, PATTERN BUSH Y ALTERING CAVE

Las áreas al norte de Six Island tienen muchos Pokémon salvajes, así como varios entrenadores. Pattern Bush, que está en la primera isla en Water Path, es un lugar ideal para pelear contra más entrenadores (usan principalmente Pokémon tipo Bug). Pattern Bush es el único sitio en el juego donde puedes capturar a Heracross. Altering Cave también está en Water Path, pero se sabe poco de ella.

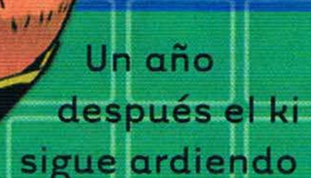
LO QUE TE ESPERA



Seven Island, tu siguiente destino es hogar de la Trainer Tower, un edificio de ocho pisos en donde los mejores entrenadores Pokémon pulen sus habilidades. Antes de que corras a la torre, habla con el hombre en el muelle; el le enseñará a uno de tus Pokémon el movimiento Swords Dance. La torre ofrece cuatro retos de batalla: Single, Double, Knockout y Mixed. El objetivo es derrotar a todos los entrenadores y alcanzar el último piso de la torre lo más rápido posible. Y para aumentar el grado de dificultad, los Pokémon de los entrenadores siempre igualarán el nivel que tengan tus Pokémon. Asegúrate de que todos los miembros de tu equipo tengan el mismo nivel y demuestra tus habilidades. ¡Todavía hay más para explorar!

GAMEVISTAZO





Ya pasó un año desde la salida del primer Budokai para Nintendo GameCube, que fue considerado como el mejor título de peleas basado en las aventuras de Goku. Sin embargo, la secuela viene con la firme intención de apoderarse de tal honor. Se han corregido algunos detallitos como la definición de los personajes y la movilidad, dando como resultado un juego mucho más dinámico y divertido.

Pelea por el universo

En el *Story Mode* de la versión anterior se relataba la historia de **Dragon Ball**, desde la llegada de **Raditz** (hermano de **Goku**) hasta los juegos de *Cell*, y como te debes imaginar, en este título, la historia se centra en toda la saga de **Majin Boo**, por lo que **Budokai 2** retoma el concepto de elegir a tu personaje y vencer todo reto para activar nuevos peleadores. Quizá lo único que mejoraron en esta opción fue el eliminar los molestos minijuegos que ocasionaban que la emotividad de la historia se perdiera.



Modos de juego

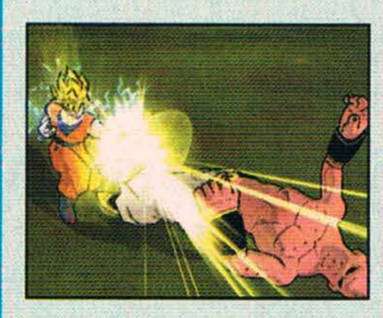
Además del modo de historia, el juego cuenta con dos opciones más: la primera es la del clásico modo *versus*, donde puedes poner a prueba tus habilidades contra tus amigos. La segunda se trata de una especie de entrenamiento que realizas dentro de la nave de **babidi**, donde al ir aprobándolas, obtendrás interesantes premios, como nuevas arenas para los combates, trajes alternos o personajes ocultos.



Así que si quieres terminar el juego al 100%, es necesario que culmines esta opción varias veces con todos los personajes.

¡Eleva tu poder!

El año pasado todo mundo se quejó por el pésimo sistema de juego que, por cierto, era demasiado lento; para realizar un **Kame-Hame-Ha** tenías que presionar como ocho botones, dando oportunidad a que tu oponente te atacara en ese momento.



En **Budokai 2**, a pesar de que el gameplay es muy similar al del original, los programadores han simplificado la manera de marcar los movimientos especiales, por lo que ahora puedes atacar a tu contrincante sin importar la distancia a la que te encuentres.

Pide tu deseo

Dragon Ball Z: Budokai 2 es un buen juego; el modo de historia está muy completo; te llevará de la mano por la última parte de la serie Z y la opción para dos jugadores te mantendrá entretenido por un buen rato. Si eres fan de la serie, no debe faltar en tu colección; y si no lo eres, mejor pídelo prestado antes de decidir comprarlo.




usca
as 20 bolsas
naranjas y
10 lugares donde
esté
CHESTER CHEETOS
Cheetos
TIEN
ESOS
Cheetos
¡FELIZ
NAVIDAD!
TE DESEA
CHESTER CHEETOS
COME BIEN

KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

SQUARE-ENIX



Desde hace más de un año hemos esperado la salida de este juego, y afortunadamente valió la pena. Te comentamos que **Kingdom Hearts: Chain of Memories** es un extraordinario RPG, donde ayudaremos a un joven de nombre **Sora** a enfrentar las dificultades que encontrará en el mágico pero peligroso mundo de los personajes de Disney.

Dumbo, Pinocho y la Reina de Corazones

De entre los personajes que encontrarás en el juego, tenemos a **Dumbo**, **Bambi**, **Pluto**, **Pinocho**, etc. No todos estarán en tu equipo; varios de ellos, como Dumbo, sólo serán invocaciones especiales que puedes realizar durante los combates. Como en todo cuento, también están los villanos y algunos de los que enfrentarás en este juego son: la Reina de Corazones, la Bruja de Blanca Nieves o Úrsula.





Vive la aventura

Como buen RPG, inicias solo y sin ningún tipo de habilidad, más que la del habla, la cual debes utilizar para comunicarte en los distintos lugares que visites; de esta manera conocerás varios personajes famosos de los cuentos de Disney; algunos sólo te ayudarán dándote consejos, pero también habrá quien se una en tu misión por regresar al mundo normal.





Baraja tus movimientos

Los combates son por turnos, como en la mayoría de los juegos RPG; la única diferencia se encuentra en que los movimientos, hechizos e invocaciones que realices son representados por tarjetas. Cuando te toque atacar, debes presionar los botones L y R para elegir la tarjeta que creas te ayudará en ese momento. Hay dos maneras de obtener mejores cartas: la primera es comprándolas en las tiendas que hallarás a lo largo del juego (el problema es que el precio al que las encontrarás será muy elevado); la segunda es más fácil pero algo lenta, ya que debes derrotar a cuanto enemigo te topes en tu camino, y esperar que alguno de ellos te las regale.





Colorín Colorado

Square-Enix nos demuestra una vez más que un buen RPG no necesita gráficos digitalizados o personajes reales para ser bueno; sólo una buena historia y **Kingdom Hearts: Chain of Memories** nos recuerda a través de ésta lo importante que es la amistad, argumento suficiente para que se gane un lugar en tu colección.



CONCURSO DE XIII ANIVERSARIO

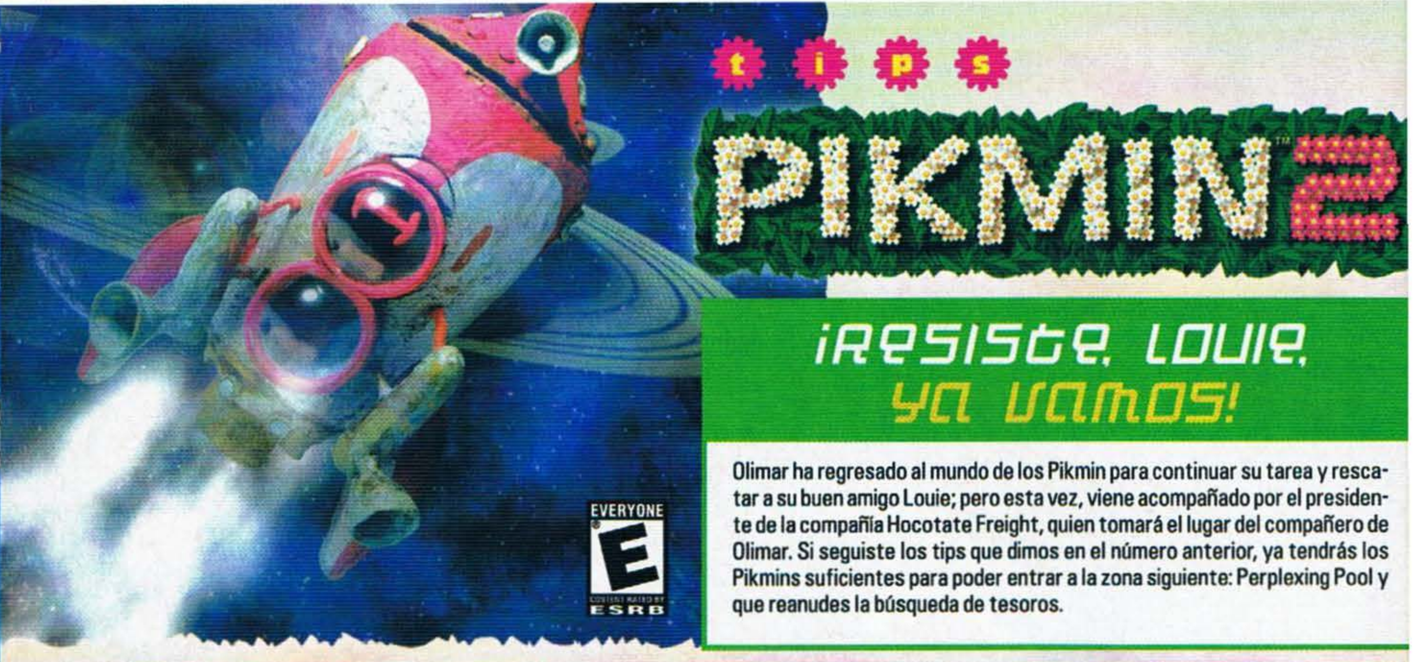


NINTENDO DS™

Las Bases

Si quieres ser uno de los dos ganadores, tienes que enviarnos una fotografía en donde te veas en algún lugar representativo de tu ciudad, con tus 13 ejemplares de aniversario de Club Nintendo, así como cuando **Mario** bajó por el Ángel de la Independencia en el primer número. Podrás hacerlo vía correo electrónico a nuestra dirección clubnin@clubnintendomx.com o vía correo ordinario a nuestra dirección: Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, México, D.F., C.P. 01210. Además te pedimos nos hagas algún comentario sobre los 13 años de Club Nintendo. Tienes hasta el 28 de enero de 2005 para enviarnos tu foto; debes incluir tu nombre completo, dirección y teléfono. Las dos fotografías más creativas serán, a juicio del consejo editorial de Club Nintendo, las ganadoras. Recuerda que tu participación deberá incluir todos tus datos, pues de lo contrario, no será válida. Los afortunados recibirán la notificación vía telefónica el día 4 de febrero de 2005 y nosotros les enviaremos sus premios por mensajería. Promoción válida únicamente en la República Mexicana.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 20 de enero de 2004
Para mayor información de la promoción llamar al 5261 3775. Cualquier incumplimiento, repórtelo a la Profeco.



¡Resiste, Louie, ya vamos!

Olimar ha regresado al mundo de los Pikmin para continuar su tarea y rescatar a su buen amigo Louie; pero esta vez, viene acompañado por el presidente de la compañía Hocotate Freight, quien tomará el lugar del compañero de Olimar. Si seguiste los tips que dimos en el número anterior, ya tendrás los Pikmins suficientes para poder entrar a la zona siguiente: Perplexing Pool y que reanudes la búsqueda de tesoros.

Perplexing Pool



Above Ground

Tesoros:

- Aquatic Mine
- Fortified Delicacy
- Impediment Scourge
- Optical Illustration
- Massage Girdle
- Gherkin Gate
- Onion Replica

1 A la izquierda de la nave hay un estanque; lleva un equipo de Pikmins azules para que derrotes a todos los enemigos aquí. Hay uno que trae una especie de bola detrás de él; atácalo por la retaguardia justo en la bola para que lo dañes, pues él trae un tesoro. Haz que lo lleven a la nave para que sea valorado.



2 Más allá de la laguna hay una alberca; para llegar a ella, debes caminar por un estrecho corredor con algunos Pikmins amarillos para que derriben una cerca electrificada. Ahora lleva a algunos azules para que rompan la piedra de la alberca y que drenen el agua dejando al descubierto una cueva; regresa al estanque principal y podrás localizar un tesoro con ayuda de los Pikmins blancos.



3 Directamente enfrente de la nave hay un puente que debes terminar de construir; y a la izquierda de éste, verás un tronco que tiene un tesoro más que podrás alcanzar solamente con la ayuda de los Pikmins amarillos.





4 Un poco más lejos de la cueva Citadle of Spiders hay madera para un puente; constrúyelo con ayuda de los Pikmins azules y pasa con varios amarillos para que los arrojes del otro lado de la barda. Ahora rodea esta área y llámalos desde afuera para que los guíes a la reja electrificada y les ordenes que la derriben; trae varios azules para que puedan llevarse el tesoro a la nave.

5 Cerca de la entrada a Submerged Castle está una tuerca a la que debes llegar por medio de unas rocas. Arroja unos Pikmins sobre las piedras para que bajen otras, dejando a uno de los astronautas para que pueda pasar. Al final, aviéntale unos Pikmins para que pueda ir por el tesoro. Recuerda llevar solamente azules.





6 Pasando el puente de madera que está frente a la nave, a mano derecha hay una estructura; lleva quince Pikmins amarillos para que los arrojes al tesoro y que lo lleven a la nave. Debes tener cuidado de eliminar a los enemigos antes, o echarán a perder tus planes.

7 El último tesoro de esta zona está detrás de donde están la nave y las Onions. Lanza algunos Pikmins blancos al área de arena por detrás de la nave y rodea el camino con un escuadrón de azules para que limpies la zona y puedas recuperar el tesoro.



Shower Room

Tesoros:

- Merciless Extractor
- Durable Energy Cell
- Sud Generator
- Mirrored Stage
- Scrumptious Shell
- Vorpal Platter
- Arboreal Frippery
- Pondering Emblem
- Broken Food Master
- Endeless Repository
- Rubber Ugly
- Behemoth Jaw
- Abstract Masterpiece
- Amplified Amplifier

Sublevel 1

Envía a tus Pikmins amarillos a que destruyan los contactos eléctricos para que puedas atacar a todos los enemigos de esta área. Ten cuidado con las cosas que caen del techo; algunas son sólo unos inofensivos ajolotes pero otras son piedras. Al final de la escena, junto a la salida, está el tesoro que deberás llevar a la nave.

Sublevel 2

Aquí deberás usar los Pikmins blancos para que deshabiliten el tubo de gas y que los demás puedan atacar a los enemigos para poder tomar los tesoros de este nivel. Ya que tengas todo, derriba la pared para que puedas descender al siguiente nivel.

Sublevel 3

Ten cuidado de las medusas voladoras; no son muy fuertes, pero algunas pueden succionar a tus Pikmins; una de ellas trae uno de los tesoros. Derriba la pared para que puedas agarrar la ostra y que pueda ser evaluada, pero ten cuidado con el calamar, que intentará comerse a tus Pikmins. Al fondo hay más enemigos y un tesoro más.

Sublevel 4

En este nivel no hay muchos enemigos, así que solamente avanza por los túneles hasta el tesoro que está dentro de un tubo. Ten cuidado de que no se retrasen mucho los Pikmins, pues es común que se queden a la entrada de los túneles.

Sublevel 5

Los Pikmins rojos te serán muy útiles para destruir los volcancitos en esta zona. Hay muchos enemigos aquí, de manera que la mejor forma de enfrentarlos es haciendo que se separen y atacarlos uno por uno. Una vez que hayas derrotado a todos, podrás llevar los tesoros a la nave; uno de ellos está dentro de una coladera; arroja unos azules para que puedan llegar a la lata.

Sublevel 6

Otro nivel lleno de enemigos; no escatimes los sprays, pues te serán de mucha ayuda para vencer a todos los peligros de esta área. Usa a los Pikmins azules para conseguir el tesoro que está en el estanque lejano. Ten cuidado con las arañas que salen, especialmente con la que trae una bomba encima.



Sublevel 7

Este jefe no es fuerte, pero come cuanto Pikmin esté a su alcance. Se parece al que enfrentaste en el estanque antes de entrar a esta cueva. El chiste es llevar preferentemente Pikmins amarillos. Al hacerle frente, quédate frente a él hasta que veas que va a atacar, en ese momento, rodéalo y arrójale, a la bola de atrás de él, cuantos Pikmins puedas para que lo dañes. Si traes sprays, no dudes en usarlos para obtener ventaja.

Citadel of Spiders

Tesoros:

- Love Nugget
- Creative Inspiration
- Lip Service
- Paradoxical Enigma
- Patience Tester
- Memorial Shell
- King of Sweets
- Flame of Tomorrow
- Time Capsule
- The Key
- Regal Diamond

Sublevel 1

Hacia donde señala el altavoz hay un tomate; lleva varios Pikmins para que lo carguen a la nave; este es el único tesoro en esta cueva. Avanza un poco más allá y encontrarás la salida; hay pocos enemigos, pero no pierdas de vista a tus Pikmins, pues los necesitarás.

Sublevel 2

En este piso deberás usar a puros Pikmins rojos; por los volcancitos y enemigos de fuego que habitan en la cueva. Debes enfrentar a todas las arañas y demás seres de esta área, puesto que uno de los sapos tiene un tesoro y los demás están esparcidos por ahí.

Sublevel 3

En este nivel abundan los enemigos acorazados; voltéalos lanzándoles un Pikmin morado para dejarlo vulnerable. Para recolectar los tesoros y encontrar la salida, deberás derrumbar algunas paredes; también hay una conchita enterrada; usa a los Pikmins blancos.

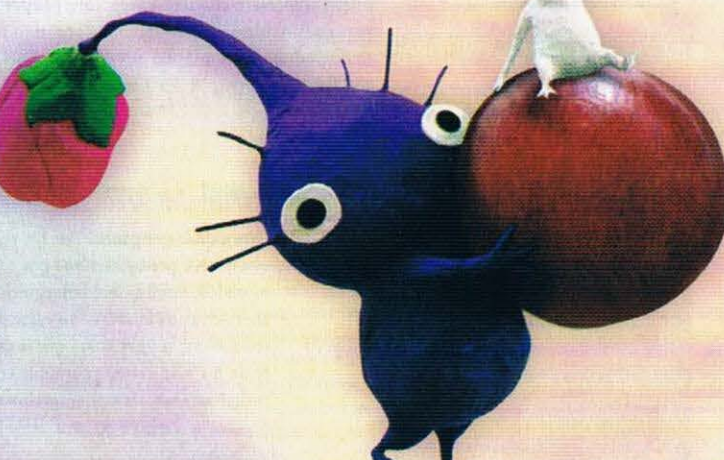
Sublevel 4

Tu deber aquí es eliminar a todos los enemigos de la cueva, pero debes tener cuidado con los moluscos que se lanzarán sobre los valerosos Pikmins. Uno de ellos trae uno de los tesoros. Derriba algunas paredes para encontrar más cosas importantes y estarás listo para salir.

Sublevel 5

El jefe de esta caverna es impresionante, pero que no te apantalle. Lo que debes hacer es dejar a tus Pikmins lejos de él y llevar solamente puros amarillos (cinco serán suficientes); ahora, espera a que deje de moverse y que se agache para que corras hasta debajo de su abdomen y le lances varios Pikmins; cuando se sacuda, llámalos rápidamente y espera a que se detenga de nuevo para repetir la jugada. Al final obtendrás un excelente tesoro que abrirá un modo de juego más. Hay otro tesoro enterrado cerca de la nave; no lo olvides.





Glutton's Kitchen

Tesoros:

- Master's Instrument
- Massive Lid
- Imperative Cookie
- Director of Destiny
- Harmonic Synthesizer
- Hapiness Emblem
- White Goodness
- Invigorator
- Sulking Antenna
- Boom Cone
- Meat of Champions
- Sweet Dreamer
- Hideous Victual
- Dream Material



Sublevel 1

Elimina a todos los enemigos aquí y podrás arrojar a varios Pikmins a que tomen el tesoro que está dentro de la estructura a la que no pueden entrar los astronautas.

Sublevel 3

Aquí hay más enemigos, tanto acorazados, como "panes"; así que debes deshacerte de ellos y de los circuitos eléctricos para que puedas tomar los tesoros y que sean valorados.

Sublevel 5

En este nivel aparecerán algunos de los enemigos arroja-piedras. Usa sus proyectiles para que acabes con los pequeños antes de avanzar tus tropas y después atácalos con un promedio de 10 Pikmins rojos para evitar bajas en la batalla. Cuando hayas limpiado el lugar, procede a recolectar los tesoros.

Sublevel 2

En esta cueva encontrarás algunos enemigos que debes derrotar para poder explorar y hallar los tesoros; pero tienes que tener cuidado con los enemigos que parecen panes, pues ellos toman los tesoros y los llevan a su guarida. Si el indicador te señala un hoyo de los "panes", quiere decir que debes eliminarlos a todos para que la guarida desaparezca y puedas tomar lo que había dentro.

Sublevel 4

En este piso hay diversos tipos de peligros; debes cuidar a tus Pikmins pues hay un enemigo muy grande que por cierto guarda un tesoro. Otro elemento está sobre una de las casitas de juguete y por último en la parte más alejada de la escena, sobre un banco; está en una taza.



Sublevel 6

En este piso debes ser muy rápido para conseguir los tesoros antes de que los "panes" los oculten. Comenzando, dirígete a la izquierda y usa a los Pikmins amarillos para destruir los circuitos eléctricos y que puedas enviar a todos los demás a interceptar a los enemigos, que tratarán de llevarse los tesoros. Ahora termina con el "pan" grande para que obtengas el último tesoro.



Submerged Castle

Tesoros:

- Diet Doomer
- Bug Bait
- Pastry Wheel
- Comfort Cookie
- Chocolate Cushion
- Confection Hoop
- Compelling Cookie
- Activity Arouser
- Succulent Mattress
- Proton AA
- Drone Supplies
- Professional Noisemaker
- Pale Passion

Sublevel 1

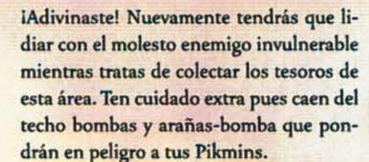
En esta cueva sólo podrás llevar Pikmins azules, por lo que deberás tener muchísimo cuidado con los peligros de los demás elementos. Procura destruir los volcanes lo más pronto que puedas, llamando a los Pikmins cuando se quemen para evitar que perezcan. Atrae al enemigo de fuego al agua para que se apague y atácalo rápidamente con todo lo que tengas. Al final, un enemigo parecido a una aplanadora aparecerá; debes evadirlo a toda costa, pues no puede ser atacado.

Sublevel 2

En esta área encontrarás los enemigos que se unen a ti cuando derrotas a su progenitor, además de arañas de fuego. Cuando te dirijas por la dona del fondo, aparecerá de nuevo el molesto enemigo invencible; puedes usar el spray para convertirlo en roca y detenerlo por unos instantes, pero no podrás derrotarlo, así que controla a tus Pikmins con habilidad.

Sublevel 3

A la derecha de la nave está uno de los tesoros, pero debes tener cuidado extra con los circuitos eléctricos y los enemigos. Es recomendable localizar a los Bulborbs y derrotarlos para usar a sus crías a tu favor y que puedas enfrentar los peligros eléctricos sin tener bajas. Ten cuidado con el enemigo invencible, puesto que también aparece aquí para causar estragos.



Sublevel 4

¡Adivinaste! Nuevamente tendrás que lidiar con el molesto enemigo invulnerable mientras tratas de colectar los tesoros de esta área. Ten cuidado extra pues caen del techo bombas y arañas-bomba que pondrán en peligro a tus Pikmins.

Sublevel 5

¡Hora de la venganza! Por fin podrás desquitarte del molesto enemigo que estuvo persiguiéndote por todas las cuevas. Como ya traes Pikmins morados, tendrás que perseguirlo a él, y cuando estés justo detrás suyo, lánzale varios Pikmins sin cesar para hacerlo "sólido"; ahora atácalo con todo lo que tengas hasta que le quites su bicicleta de piedra. Cuando esté de pie sólo síguelo para que corra y se canse; ¡es el momento de atacarlo hasta que truene (literalmente)!



Wistful Wild

1 Debes avanzar hacia el fondo, y donde hay una pared en el agua; derríbala y avanza con los Pikmins azules para que rompan el "tapón" y drenen el agua. Continúa y pelea con los enemigos para que puedas tomar el tesoro.



Above Ground

Tesoros:
- Conifer Spire
- Armored Nut
- Seed of Greed
- Anti-hiccup Fungus



2 Camina hasta la izquierda de la nave y llegarás a un estanque; ahí usa a los Pikmins azules para construir el puente y derrotar a los enemigos. Cruza con los demás y camina a la derecha rodeando el área de las paredes venenosas para que aparezcan varios enemigos. Usa un spray en los Pikmins y acaba con todos los adversarios para que obtengas un tesoro.

3 Dentro de la zona que tiene las barreras venenosas hay unos enemigos; derrótalos y obtendrás la semilla que uno de ellos traía dentro. Haz que los Pikmins la lleven hasta la nave, junto con los cadáveres.

4 Pasando el área de las barreras que ya mencionamos está el otro tesoro y una entrada a otra caverna. Desentierra el tesoro y llévalo a la nave para que después regreses a la cueva.









5 Justo a la derecha del primer camino de esta escena está un tesoro más; pero es tan pesado, ¡que necesita a 100 Pikmins morados! Consigue a todos estos Pikmins en las cuevas y regresa por él para llevarlo a la nave.

Cavern of Chaos

Tesoros:
- Enamel Buster
- Mirth Sphere
- Essence of Despair
- Gemstar Wife
- Frosty Bauble
- Child of the Earth
- Infernal Vegetable
- Milk Tub
- Mysterious Remains
- Princess Pearl
- Growshroom
- Fuel Reservoir
- Impenetrable Cookie
- Fruit Guard
- Maternal Sculpture
- Wiggle Noggin
- Silencer

Sublevel 1

Esta caverna no es tan difícil; solamente debes enfocarte en pelear contra los enemigos uno por uno, cuidarte de los circuitos eléctricos y tomar los tesoros. ¡Ten cuidado de no activar las bombas cuando estés cerca!

Sublevel 2

En este piso no tendrás muchos problemas si sigues estas indicaciones. Primero ataca a las "moscas" hasta que no quede ni una; ahora deja a los Pikmins desbandados y llévate sólo a los rojos al combate. Usa un spray para hacerlos más fuertes y haz que ataquen a los enemigos encendidos uno por uno; finalmente, recoge todos los tesoros y cadáveres tranquilamente.

Sublevel 3

Ten cuidado con las rocas que caen; en cuanto escuches un silbido, fíjate en las sombras para medir el lugar donde caerá la piedra. Derrota a los enemigos y llévalos a la nave; ahora derriba las paredes para que puedas avanzar y tomes uno de los tesoros. Sigue adelante con tus tropas para que enfrenten a los enemigos y puedas obtener el siguiente tesoro.

Sublevel 4

Toma el tesoro que está justo detrás de la nave, y llévalo ahí. Aquí aparecerán dos enemigos grandes; el secreto es dejar a tus Pikmins lejos e ir con algunos de los dos astronautas para hacerlo aparecer; ahora haz que te siga y sitúate junto a una bomba para que se la trague y explote dentro de él. Repite la jugada hasta que lo venzas y haz lo mismo con el segundo. Finalmente, lleva los tesoros a la nave y sal de la escena.

Sublevel 5

En este nivel solamente debes conseguir más Pikmins, convertir algunos a morados y blancos y conseguir que todos tengan flor. Cuando estés listo, ve al cráter para que bajes al siguiente nivel.

Sublevel 6

Tus Pikmins morados serán de gran ayuda contra los enemigos acorazados; usa los amarillos para los circuitos eléctricos y los rojos para acabar con los sapos. Cuando todo esté limpio, simplemente recoge los tesoros y prepárate para los peligros del siguiente nivel.

Sublevel 7

Usa a los Pikmins amarillos contra los enemigos voladores, los blancos para destruir los tubos de gas venenoso y a todos para derribar las paredes. Al eliminar uno de los globos, obtendrás el tesoro de este piso.

Sublevel 8

Si te quejabas de que no había suficientes enemigos en los pisos anteriores, en este se desquitaron. Primero te recomendamos que sitúes a tus Pikmins en el huequito detrás de la nave, para que el enemigo grande se quede del otro lado y puedas ir con Olimar a atacarlo. Debes ser rápido, porque el otro irá por tus Pikmins. Te recomendamos convertirlo en piedra y atacarlo. Ahora ve eliminando a los enemigos uno por uno; si atacas a varios a la vez, usa a los morados para que los aturdas. Toma el tesoro y sal de esta etapa.

Sublevel 9

Ojalá hayas traído una buena cantidad de Pikmins azules, pues los necesitarás para esta parte. Procura deshacerte de los enemigos fuera del agua y destruye los tubos de gas con ayuda de los blancos. Ahora envía a los azules a eliminar a las "moscas" y que traigan el tesoro.

Sublevel 10

No te dejes engañar por este molusco de gran tamaño; deja a tus Pikmins desbandados cerca de la nave y llévate a un equipo pequeño de rojos que tengan flor. El enemigo se enroscará y rodará para aplastarte; quédate junto a una pared y quítate antes de que te toque para que se golpee solo y quede boca arriba. Ahora usa un spray para tus Pikmins y arrójaselos a la parte blanda de su cuerpo y llámalos cuando se mueva demasiado; repite la operación hasta vencerlo.





Hole of Heroes



Tesoros:

- Corpulent Nut
- Essence of True Love
- Love Sphere
- Lustrous Element
- Nutrient Silo
- Joyless Jewel
- Dimensional Slicer
- Treasured Gyro Block
- Favorite Gyro Block
- Lost Gyro Block
- Memorable Gyro Block
- Fond Gyro Block
- Remembered Old Buddy

Sublevel 1



Este sencillo, pero peligroso nivel está lleno de enemigos que saldrán de la tierra o caerán de arriba. Procura avanzar con cuidado y elimina a los insectos uno a uno con todos tus Pikmins; recuerda que al arrojar a los morados puedes atontar a la mayoría de los adversarios.

Sublevel 2

Elimina rápidamente al grillo que distorsiona las señales del localizador de tesoros. Ahora avanza con cautela para que acabes con los enemigos voladores; procura hacer que se acerquen a ti para poderlos derribar uno a uno. Finalmente, desentierra el tesoro que está detrás de una de las paredes.

Sublevel 3

Más enemigos voladores y paredes por derribar. El problema es que abundan los enemigos que caen del techo como las arañas-bomba. Derriba algunas paredes para que obtengas el tesoro y puedas salir sin complicaciones

Sublevel 4

¿Recuerdas al pajarraco de una pierna que se entierra en la arena? Pues deberás enfrentar a uno de sus congéneres en esta área con arenas movedizas; así que prepárate para un gran duelo. Procura traer el spray que los convierte en piedra para facilitarte la tarea; y mantén los ojos abiertos, pues a veces aparece una de las aves más pequeñas a apoyar a su compañero.

Sublevel 5

Este piso no tiene tesoros, así que elimina a los enemigos de piedra y obtén más Pikmins en la flor. También puedes hacer que florezcan con las gotas de néctar que traen las avispitas o los insectos subterráneos.

Sublevel 6

Este nivel está inundado, así que procura ir por el tesoro con un equipo de Pikmins azules (necesitarás 15); ahora, dirígete a la salida con cuidado. Si ves que está del otro lado del estanque, dale Reset al GCN y empieza de nuevo hasta que veas que el cráter aparece cerca de la nave.

Sublevel 7

Cuatro enemigos lanza-piedras y uno más grande (como el de Perplexing Pool, el de la bolita atrás) te esperan en esta área. Deja a tus Pikmins en un extremo y lleva a Olimar para que finte a los gusanos para que los elimines con sus propios proyectiles. Ahora usa a cinco o diez Pikmins rojos con el enemigo grande (recuerda la técnica del estanque), para que lo derrotes fácilmente y obtengas el tesoro.

Sublevel 8

Otro nivel de descanso. Aquí solamente encontrarás a un Bulborb al que le podrás arrebatar sus crías y un par de escarabajos para hacer florecer a tus Pikmins. Además, hay flores para multiplicarlos y convertirlos en rojos; recuerda que son los guerreros más feroces.

Sublevel 9

Los Bulborb se han adueñado de este piso. Debes irlos eliminando lo más discretamente posible, para evitar que los demás te ataquen. Rodea a los que están dormidos y atácalos por la retaguardia antes de que despierten para que ganes ventaja y obtengas el tesoro.

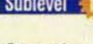
Sublevel 10

El King Bulborb te atacará por sorpresa en esta escena; lánzale Pikmins morados a su cara para atontarlo rápidamente y arrójale todos los demás sin cesar hasta vencerlo. Cuando caiga, podrás recoger el tesoro y avanzar a la salida. Hay un King Bulborb más, pero si andas corto de Pikmins, será mejor que corras y alcances el cráter antes de que ataque.

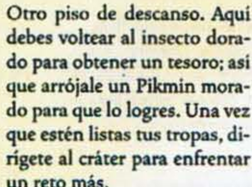
Sublevel 11

Este nivel tiene un gran Bulborb de los que generan pequeñas crías en segundos. El problema es que ahora lo hace más rápido que antes, además de que cuando pega en la pared, provoca derrumbes peligrosos. Inmediatamente que inicie la etapa, corre al otro lado con todos tus Pikmins y derriba la pared para que dejes ahí a tus tropas; después, llévate sólo a cuatro rojos para atacar al enemigo, pero cuando veas que empieza a rodar, reúnete con los demás para estar seguro.

Sublevel 12



Otro piso de descanso. Aquí debes voltear al insecto dorado para obtener un tesoro; así que arrójale un Pikmin morado para que lo logres. Una vez que estén listas tus tropas, dirígete al cráter para enfrentar un reto más.



Sublevel 13

La araña mecánica que dispara está de regreso. Debes tener al menos cinco Pikmins azules para poder eliminarla y tomar el tesoro efectivamente. El chiste es que sitúes a todo tu ejército detrás de la saliente que tiene inclinados los bordes para atrincherarlos ahí. Ahora llévate a cinco azules y ataca a la araña hasta que haga su movimiento de resorte; llama a tus Pikmins y corre a la trinchera para que te resguardes ahí hasta que deje de disparar y puedas atacarla de nuevo.

Sublevel 14

Primero elimina a todas las arañas que puedas; entonces aparecerá una araña grande, que tiene patas que aplastan a los Pikmins. Lleva a cinco azules y atácala cuando se agache; si los avienta, llámalos y repite la jugada hasta que la elimines.

Sublevel 15

Primero ataca a las medusas una por una, pero ten cuidado cuando aspiren, pues te puedes quedar sin Pikmins en un pestañeo. Cuando acabes con un par, aparecerá una gran araña que pisotea; el chiste es tomar cinco Pikmins rojos y atacarla por abajo; pero cuando se agache, llama a tus Pikmins o serán aplastados.





Dream Den

Tesoros:

- Disguised Delicacy
- Manual Honer
- Implement of Toil
- Glee Spinner
- Mirrored Element
- Insect Condo
- Future Orb
- Essence of Desire
- Possessed Squash
- Extreme Perspirator
- Yellow Taste Tyrant
- Boss Stone
- Stringent Container
- Hypnotic Platter
- Talisman of Life
- Universal Com

Sublevel 1

En este nivel encontrarás muchos enemigos, incluyendo a los crustáceos que atacan por sorpresa. Usa a los Pikmins blancos para destruir los tubos de gas venenoso y ve atacando a cuanto adversario tengas enfrente uno a uno; cerca del extremo más alejado del nivel está el tesoro.

Sublevel 2

Este piso tiene muchos enemigos en el suelo y uno de los que disparan en la cima de una torre; la mejor técnica es avanzar con tus Pikmins en una furiosa carga contra todo lo que se mueva, alrededor de la torre. Una vez que hayas limpiado el nivel, sube a los bloques y arrójale tropas al enemigo de arriba para que obtengas un tesoro; el otro está al pie de la estructura.

Sublevel 3

No tendrás muchos problemas con los peligros de este nivel; el único enemigo que sí tiene su chiste es el grande que aparece cerca de la salida; procura tener listos a los Pikmins morados y rojos para atacarlo justo cuando caiga y que no tenga oportunidad de contraatacar.

Sublevel 4

Avanza únicamente con Olimar para que provoques que los enemigos que lanzan piedras se dañen entre sí y destruyan los tubos de gas. Ataca a los que queden vivos con tus golpes normales y después regresa por tus Pikmins para que te deshagas de los demás peligros y lleves todo lo restante a la nave.

Sublevel 5

Esperamos que hayas traído bastantes Pikmins rojos, porque en este nivel hay muchos enemigos de fuego. Procura ir avanzando y atacando a los adversarios uno por uno; de esta manera, podrás evitar que los demás Pikmins sean atacados o se quemen. Al final, podrás recoger todos los cadáveres y el tesoro de la escena sin problemas.

Sublevel 6

Tienes dos opciones en esta área: pelear contra todos los enemigos, o hacer que te siga la medusa grande y atacarla para obtener el tesoro y huir por la orilla hasta la salida. La decisión es tuya; pero recuerda que más adelante necesitarás más Pikmins, así que piensa bien antes de actuar.

Sublevel 7

Esta zona tiene muchos enemigos voladores; procura hacer que te sigan para atacarlos uno por uno y que los derribes rápidamente. Aquí sólo hay un tesoro y lo tiene uno de los "globos".

Sublevel 8

Paciencia... mucha paciencia. No te desesperes con el grillo que vuelve loco el radar, ni con las arañas de varios tipos. Arroja un Pikmin morado a una araña para atontarla y atácala sin piedad; de esta forma no importa si es de fuego, agua o venenosa; podrás deshacerte de todas sin problemas; simplemente, ten paciencia.

Sublevel 9

Después de tanto batallar, un descanso no cae nada mal. El único peligro aquí es un bicho que lanza gases venenosos, por lo que deberás arrojarle un Pikmin morado para que libere algunas gotas que hacen que florezcan los Pikmins. Cuando estés listo, entra en el cráter para ir al siguiente piso.

Sublevel 10

Ten cuidado con los enemigos de este nivel y con tus Pikmins, ya que pueden ahogarse si no tienes cuidado con ellos. Procura llevar sólo a los azules a la batalla y deja a los demás fuera del alcance de los enemigos. También puedes usar a uno de los astronautas para que finte al enemigo que dispara y limpies el lugar.

Sublevel 11

El lado complicado de este piso es que hay muchos enemigos que atacan con agua y fuego, por lo que debes estar listo para usar tu silbato en caso de que los Pikmins se vean afectados. Avanza poco a poco y podrás tomar los dos tesoros.

Sublevel 12

Este nivel está lleno de tubos de gas venenoso; así que mantén a tus Pikmins blancos trabajando, en lo que los demás derrotan a los enemigos. Una vez que tengas limpio el lugar, podrás buscar los tesoros.

Sublevel 13

¿Qué te podemos decir? Aquí hay cinco enemigos grandes que requerirán del esfuerzo de todos los Pikmins disponibles que tengas; así que atácalos uno por uno hasta que los derrotes.

Sublevel 14

Por fin, el último jefe del juego. Debes atacar cada una de sus partes; pero ten cuidado, tiene todo tipo de ataques, así que procura usar a un tipo de Pikmin a la vez. Te recomendamos que lleves para enfrentarlo a 40 rojos, 20 azules, 20 amarillos y 20 blancos para que tengas una buena cantidad de atacantes. No importa el orden para destruir sus armas, la cosa es que tengas en cuenta que sus ataques de agua pueden alcanzar a los Pikmins en cualquier lugar, de manera que si dejas algunos aparte, que el presidente los acompañe; así podrás llamarlos con el silbato.

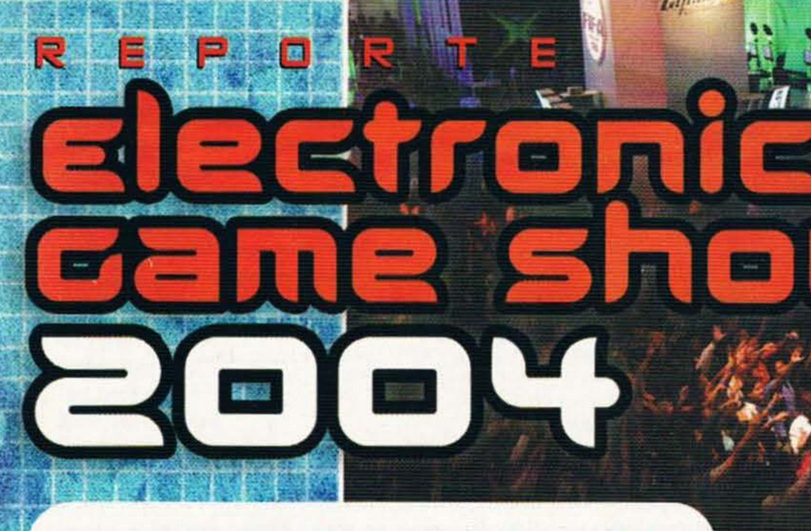
¡Louie a salvo al fin!

Por fin hemos acabado con todos los tesoros de este misterioso planeta; Louie está a salvo, así como la compañía de Olimar. Recuerda que si tienes alguna duda en éste o cualquier otro juego, nos puedes escribir por correo ordinario o electrónico para que te ayudemos. ¡Hasta la próxima!



REPORTE

electronic game show 2004



¡Tres días de videojuegos y diversión!

Octubre es un mes muy esperado por los videojugadores mexicanos, pues se celebra el ya famoso Electronic Game Show, en el World Trade Center de la Ciudad de México. Muchas personas de diversas partes del país se dieron cita para presenciar este magno evento y formar parte de él. Club Nintendo no podía faltar, y aquí está el reporte del EGS, que estuvo muy concurrido y fue un éxito rotundo. Las más importantes y prestigiosas marcas del mundo del entretenimiento electrónico echaron la casa por la ventana para hacer de éste, un evento difícil de olvidar para los asistentes.

Fotos del evento: Jorge Reyes y Toño Rodríguez

Nintendo tuvo el stand más impresionante de todos. ¡Y no era para menos!, pues tuvieron varios interactivos con los más novedosos títulos de Nintendo GameCube y la estrella del evento: el Nintendo DS, con varios demos jugables.

Nada que puedan decirte o presumirte se compara con la emoción de jugarlo tú mismo. Esto y más se hizo en el gran stand que Nintendo preparó para todos los asistentes del evento, el cual no sólo se destacaba por sus juegos, sino también por su revolucionario y dinámico diseño, que es tan atractivo que mucha gente estuvo la mayor parte del show en esta zona.

Gus Rodríguez; estuvo jugando y jugando el Nintendo DS por un largo rato; ¡no lo quería soltar!

Por supuesto, hubo muchos juegos interesantes y divertidos en todo el EGS, pero nada era igual a conocer el enigmático Nintendo DS, que se encontraba en una zona especial resguardada del bullicio que reinaba en el show. Como podrás imaginarte, las filas eran enormes; todos querían tener en sus manos el Nintendo DS y conocerlo antes de que saliera al mercado. Afortunadamente, hubo mucha planeación por parte de la gente de Nintendo; y gracias a la participación y buen comportamiento de los presentes, todo salió perfectamente y no hubo ninguna eventualidad.

La fiebre amarilla sigue teniendo fuerza y presencia.

Si creías que la fiebre de Pokémon se había acabado, estás en un error, pues el fenómeno, que se inició hace años en el Game Boy, demostró una fuerza impresionante y fuimos testigos de que su chispa no se ha apagado. Continúa teniendo muchos seguidores e incursionando en otros ámbitos del entretenimiento como si hubiera empezado hace un mes.

Para regocijo de los fans, Pokémon tuvo su propio stand aparte de los demás. En él, se demostraban las nuevas expansiones de su entretenido juego de cartas, Pokémon Trading Card Game, que ahora abarca también las más nuevas versiones de Pokémon.

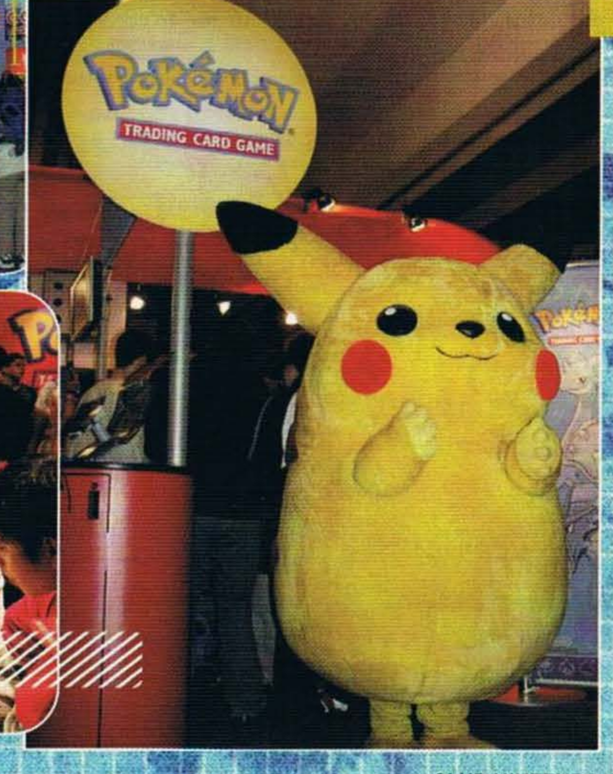
Los entrenadores podían retar a otros aficionados a los duelos de Pokémon TCG en las mesas de juego; y los que no conocían el concepto, tenían la oportunidad de aprender y saber la temática de los duelos. Había gente especializada lista para enseñar todos los conocimientos necesarios para aprender a combatir usando las tarjetas; todo de una manera sencilla y amigable, para que los jugadores de todas las edades pudieran disfrutar de un buen duelo Pokémon. No se necesitaba nada más que sentarse, pues había decks preconstruidos de manera especial para que todos pudieran jugar en muy poco tiempo, así como todos los implementos necesarios como monedas de juego, damage counters, etc.

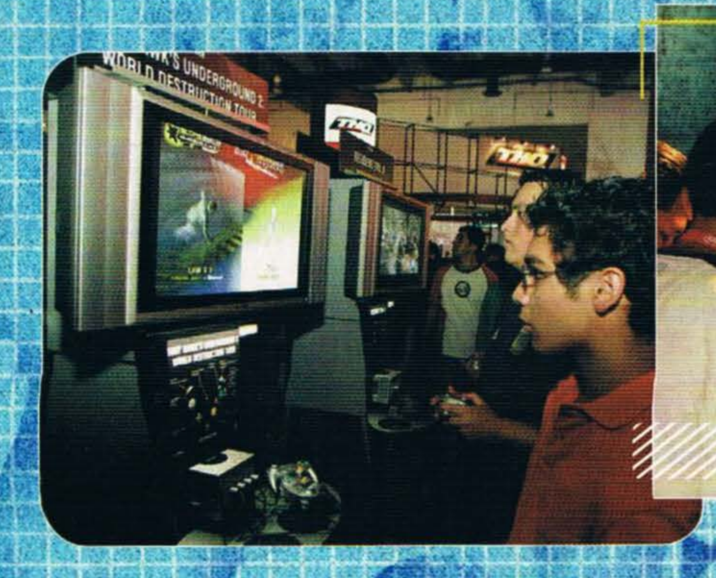


Todo mundo se acercaba para escuchar hablar a Mario y a Wario, que gracias a la tecnología, contestaban todo lo que les preguntaban y decían.

Este fue un stand muy concurrido también; no solamente había gente jugando, sino que incluso había personas en fila, esperando su turno para poder jugar este emocionante juego de tarjetas. Cabe mencionar que había cientos de fans de Pokémon que han seguido el fenómeno desde el principio; pero también hubo muchos visitantes que lo jugaban por primera vez y desarrollaron el gusto e interés por los monstruos de bolsillo. Puede decirse que en este evento nacieron muchos nuevos entrenadores listos para emprender la jornada que lleva a convertirse en un maestro Pokémon. También nos encontramos a un amigo muy querido: Pikachu, el Pokémon más famoso, que estuvo paseándose por el EGS, conociendo a todos los presentes.

El concurrido stand de Pokémon TCG tuvo una gran afluencia de gente. Entrenadores de varias regiones se dieron cita para conocer la nueva expansión del juego y hacer más amistades que compartieran la emocionante fiebre amarilla.



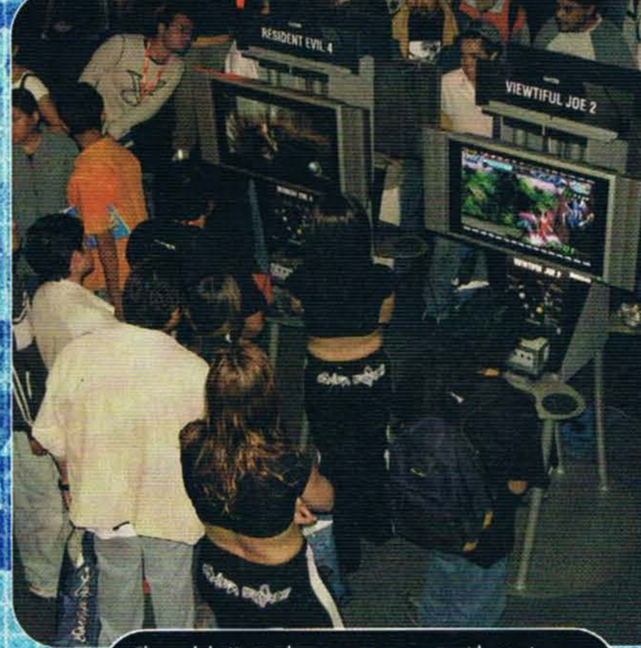


Pepe, Charles y Gus estuvieron firmando autógrafos a los miles de visitantes que querían conocerlos y preguntarles cosas. ¡Todos querían llevarse una firma de ellos!

Celebridades en el show

Los juegos no fueron las únicas luminarias del evento; los visitantes pudieron conocer personalmente a tres personalidades del mundo de Nintendo: Gus Rodríguez, Charles Martinet y Pepe Sierra, quienes estuvieron en el EGS, listos para atender a todos los fans. Si no te suena el nombre de Charles Martinet, déjanos decirte que él es la voz del plomero más famoso, Mario. Con sus tradicionales expresiones, esta carismática celebridad dio voz a los Mario y Wario virtuales que estuvieron animando a todos los que visitaban el stand de Nintendo.

Los fans se amontonaban cuando Gus y Pepe, fundadores de Club Nintendo, aparecían en escena. Estuvieron charlando con la gente, firmando autógrafos y respondiendo muchas dudas de los videojugadores. ¡Realmente fue un espectáculo digno de recordarse!

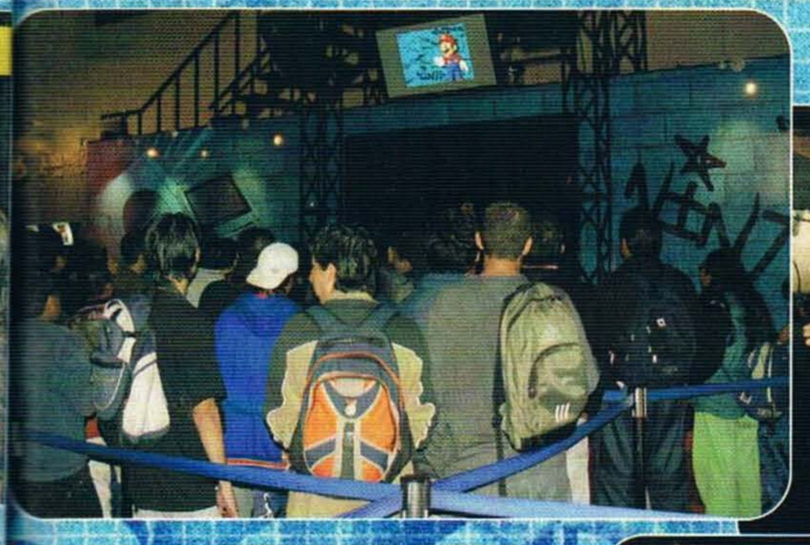


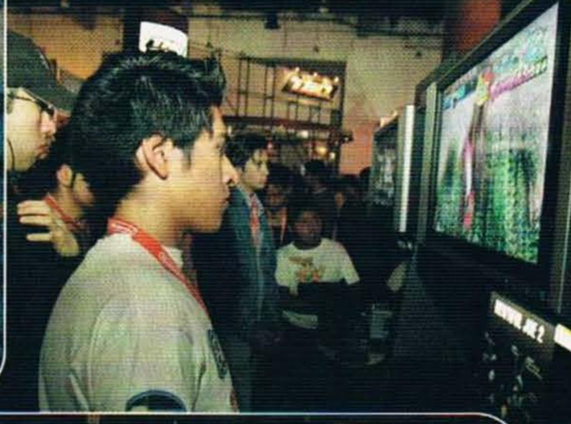
El stand de Nintendo estuvo muy concurrido; tenían muchos títulos increíbles que podías disfrutar desde antes de que salieran a la venta, como Mario Power Tennis, Resident Evil 4, Alien Hominid y muchos más.





El impresionante stand de Nintendo fue sin duda uno de los más concurridos. Así es como lucía antes de que el público entrara; y a la derecha se ve con toda la gente que parecía no tener fin.





Mario, Wario y mucho más

Mario y Wario estuvieron conversando con los asistentes al evento mientras esperaban su turno para entrar al salón especial en donde jugarían con el Nintendo DS. Entre bailes, bromas y datos curiosos, los dos personajes mantuvieron un ambiente muy especial y amigable que te hacía regresar al stand.

Una de las mejores cosas de asistir al EGS fue que los interactivos de Nintendo tenían los más nuevos y esperados títulos listos para jugarse. Un ejemplo es el genial Mario Power Tennis, que cuenta con varios personajes, un excelente gameplay y muchísma diversión; algo tradicional en Nintendo.

También hubo títulos como Alien Hominid, que es una especie de Contra caricaturizado, en donde dos alienígenas deben enfrentarse a cientos de militares. No podía faltar el esperadísimo Resident Evil 4, que lleva el terror característico de la serie a un nuevo nivel. Con más y nuevos enemigos, diversas armas, escenarios nunca antes vistos y toda la emoción de esta gran saga, RE4 se postula para ser un éxito rotundo; y lo podías jugar en este stand.

El escenario que Nintendo presentó el año pasado en el EGS estuvo genial; pero el de esta ocasión rompió con las expectativas que se tenían y dejó a todos con el ojo cúbico. Los videojuegos mostrados, las dinámicas, los bailes, las edecanes, las personalidades y por supuesto, el Nintendo DS, acapararon la atención de la gente. Fue realmente una experiencia emocionante y sólo nos resta esperar a ver qué sorpresas habrá para el Electronic Game Show del próximo año.

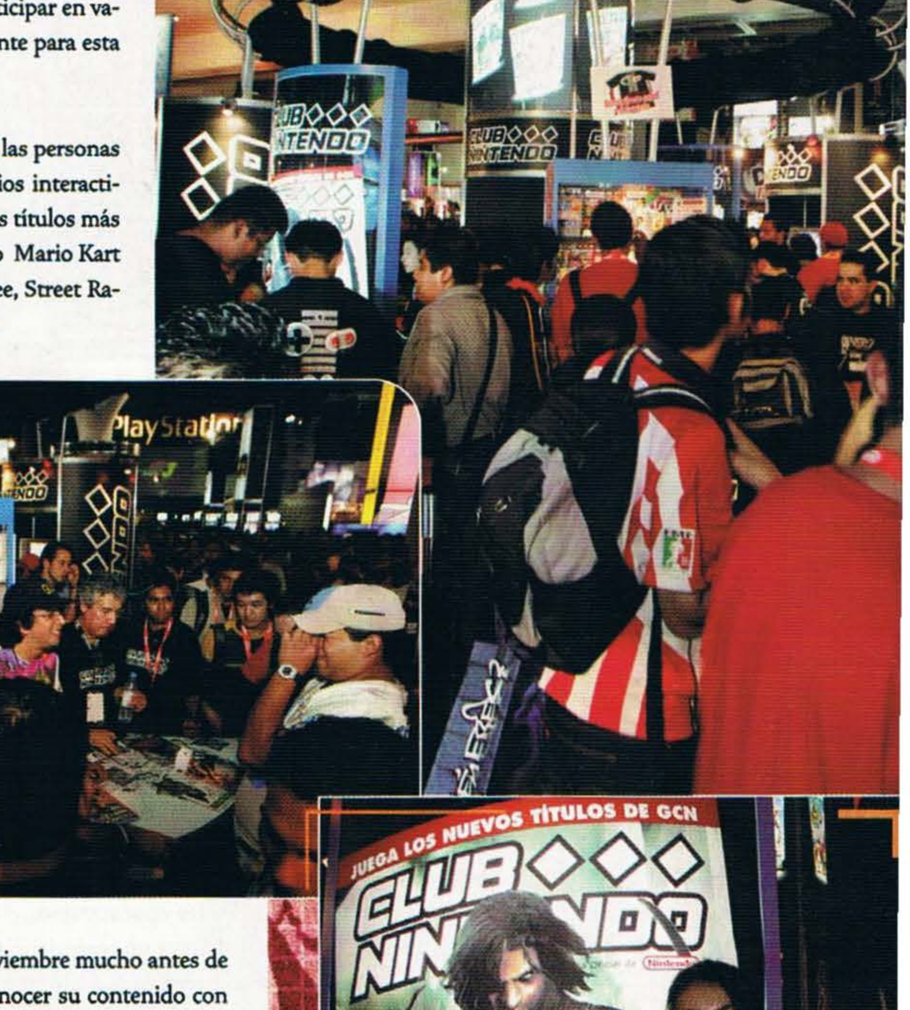


Ellas son algunas de las bellas edecanes de Nintendo, que dieron su mejor esfuerzo para atender a los presentes y hacer que Nintendo deslumbrara en el EGS. ¡Esperamos verlas el siguiente año!

Club Nintendo, el booth

Así es; todo el staff de nuestra revista estuvo en el Electronic Game Show, listo para convivir con todos los asistentes y participar en este importante evento. Durante todos los días del EGS, todos los que elaboramos Club Nintendo pasamos gratos momentos atendiendo personalmente a nuestros lectores, quienes pudieron participar en varias actividades que preparamos especialmente para esta gran ocasión.

Había muchos detalles que sorprendieron a las personas que visitaban nuestro booth. Teníamos varios interactivos en los que se podían jugar algunos de los títulos más reconocidos del Nintendo GameCube, como Mario Kart Double Dash!!, Super Smash Brothers Melee, Street Racing Syndicate, Soul Calibur y muchos más.



También teníamos la edición del mes de noviembre mucho antes de que saliera a la venta. Muchos pudieron conocer su contenido con varios días de anticipación. Cabe mencionar que la portada de Prince of Persia: The Warrior Within impresionó a muchos, que no podían esperar a tenerla en sus manos.

Los íconos del videojugador mexicano

Una de las cosas que más esperaban nuestros amigos era el momento en que las dos personalidades de Club Nintendo, Gus Rodríguez y Pepe Sierra, iniciaran la ya tradicional firma de autógrafos. La fila para poder conseguir que estas personalidades firmaran todo tipo de cosas era realmente enorme. Claro está que muchos querían la foto del recuerdo con Pepe y Gus; además de aprovechar la oportunidad de platicar con ellos y conocerlos personalmente. ¡No cabe duda que en dondequiera que se presenten, acaparan la atención de los videojugadores!

Carolina, una de nuestras bellas edecanes, mostrando un ejemplar de Club Nintendo que llevamos antes de que saliera a la venta.



De izquierda a derecha: Antonio Rodríguez, Pepe Sierra, Carolina, Steve Singer, Aurora y Gus Rodríguez.

Todos ellos estuvieron al pendiente de que este evento saliera mejor de lo planeado. Agradecemos a todos los que visitaron nuestro booth.

Las retas en los interactivos estuvieron muy concurridas; nadie quería irse sin demostrar qué tan buenos eran en los diversos juegos que llevamos al evento. ¡Había cuates muy buenos!



Nuestro pequeño museo; que mostraba algunos elementos de colección, propiedad de algunos miembros del staff; fue una de las grandes sorpresas del booth. Muchos tomaron fotos e inclusive video.



Retas y artículos de colección

Muchos de nuestros amigos se formaban en los interactivos que llevamos al evento, que tenían algunos de los títulos más competitivos del Nintendo GameCube. Los más concurridos fueron sin duda Soul Calibur 2, Capcom vs SNK 2 EO y Super Smash Brothers Melee.

Decidimos acomodar en una vitrina un par de artículos raros, sólo para verdaderos fans. Pusimos un Super Mario Bros 3 (NES), Mega Man (NES), un Game Boy clásico, un Game and Watch original de Donkey Kong, un reloj de Zelda, un cartucho de Atari de Mario Bros, una edición ultrarrara de Star Fox para torneos, Final Fantasy (NES), un par de boletines de Mundo de Nintendo (el inicio de nuestra revista) y varios ejemplares de colección de Club Nintendo. ¡Todos preguntaban si los vendíamos!



Estos son algunos de los amigos que participaron en el concurso de disfraces.

Aquí tenemos una variedad de Ash, un Link negro, un Dr. Mario cansado de atender pacientes, un Mario y su Fireball y a Fox McCloud.



Más sorpresas para los lectores

Gracias a la participación y apoyo de la gente, nuestro booth fue muy visitado y todos se divertían mucho. Entre disfraces, suscripciones y retas, los videojugadores disfrutaban de los títulos que mostramos. Un detalle que nos dio mucho gusto fue que en uno de los interactivos pusimos algunos juegos del legendario SNES; de los que destacó Killer Instinct. Muchos de los asistentes al ver la pantalla se pusieron nostálgicos, disponiéndose inmediatamente a retar para revivir gratos momentos. También tuvimos Mortal Kombat II y Dragon Ball Z Hyper Dimension.



Muchos de nuestros amigos fueron disfrazados de su personaje favorito de Nintendo. Había varios Links y Marios, princesas Zelda, Ganon, Fox McCloud y muchos más. Queremos felicitar a todos por el excelente trabajo que realizaron con sus atuendos; había algunos que inclusive llevaban accesorios, como este Mario que llevaba su Star Man.

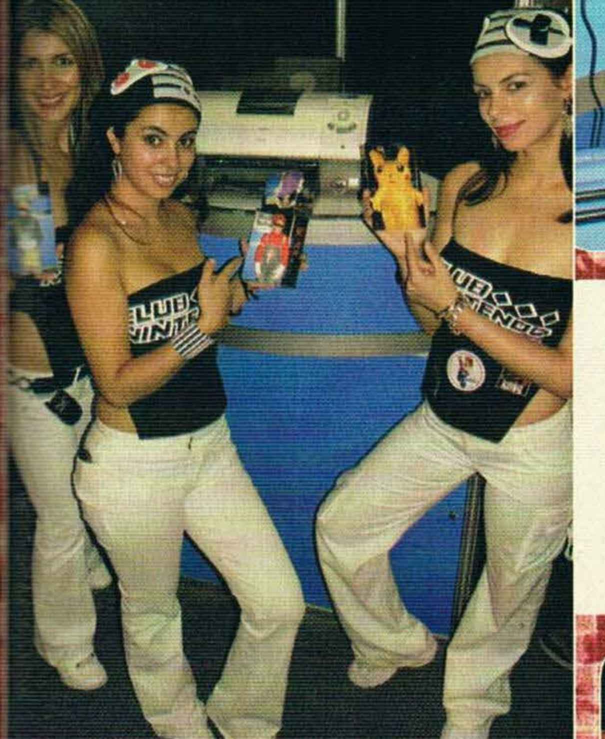
¡Nada mejor que una pantalla de plasma para resaltar la calidad de tus videojuegos! Mismas que por cortesía de LG tuvimos en nuestro stand. Quienes más las disfrutaron fueron los videojugadores. ¡Gracias LG!

Aquí puedes ver cuánta gente había en el espacio de Club Nintendo. Nadie quería irse sin echar una reta, llevarse una firma para su colección o simplemente para divertirse en nuestros interactivos. ¡Muchas gracias a todos!



Nuestras bellas edecanes engalanaron el booth. Aquí puedes verlas posando con la revista del mes de noviembre. Muchos visitantes no se querían ir sin tomarse una foto con ellas ¡y lo lograron!

Los videojuegos son para todos, no importando su edad, género ni procedencia. Hubo lectores que vinieron de diversas partes de la república al evento. Aurora y Carolina también estuvieron jugando con los interactivos durante el show. Soul Calibur 2 acaparó la atención de los presentes y para muestra, un botón; o más bien, una foto.



¡Muchas gracias, Canon!

Queremos agradecer a Canon por colaborar con su equipo fotográfico y de impresión para nuestro booth. Pudimos captar a nuestros amigos que venían disfrazados e imprimir las imágenes con esta genial y práctica impresora de excelente calidad.



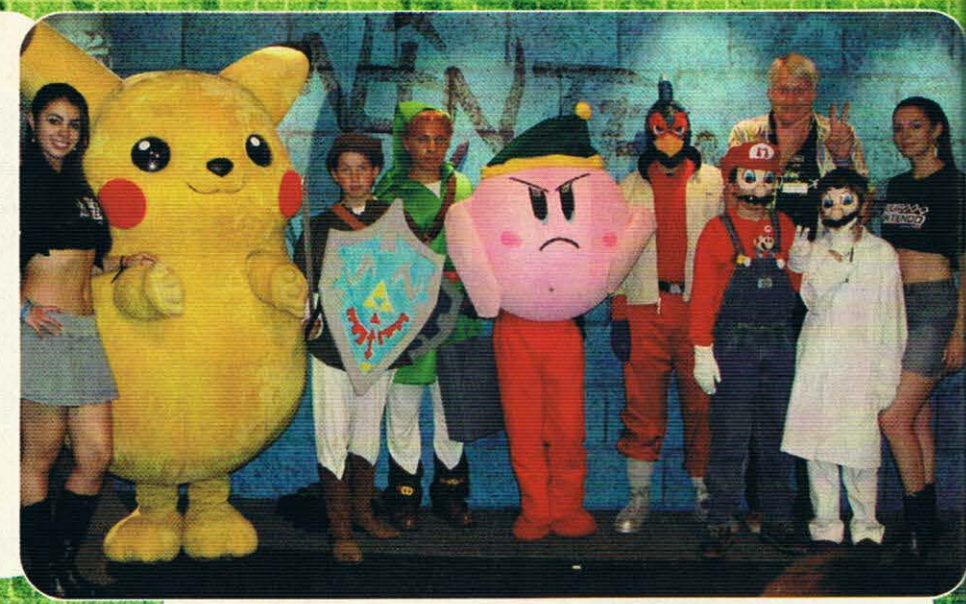
A todos los que se suscribían a nuestra revista en este evento, se les obsequió una padrísima playera o una gorra de Club Nintendo (a elegir); sólo de esta manera podías obtener una de estas exclusivas prendas.

Hubo una gran variedad de disfraces, sin lugar a dudas, Mario y Link fueron los favoritos.

Un Dr. Mario, otro Link, un pequeño Luigi, la sombra del Link negro y un Mario bigotón posaron para nuestra cámara.

Concurso de disfraces

¡Los personajes de Nintendo cobraron vida durante los tres días del Electronic Game Show! Una invasión de Marios, Links, princesas Zelda, y otros personajes acudieron listos para demostrar cuál disfraz era el mejor y ganarse un excelente premio: ¡un Nintendo DS! Todos los participantes llevaban muy buenos trajes, pero hubo muchos de ellos que destacaron por el ingenio que tuvieron al confeccionarlos.



La creatividad es importante

Gus Rodríguez y Pepe Sierra se encargaron de presentar al público a todos los participantes del concurso de disfraces. La competencia estuvo muy reñida, pues todos pusieron mucho empeño en caracterizar a su personaje favorito; pero la opinión del público fue la que tomó las decisiones. Los asistentes apoyaron con mucha energía para determinar al ganador que se iba a llevar el Nintendo DS.

De los disfraces más vitoreados estaban varios Marios (incluyendo bebés, que robaron muchos corazones), princesas Zelda, un gracioso Kirby, Fox McCloud, Falco Lombardi, muchos Links de todos colores -incluyendo sombras-, un gran Pikachu, Donkey Kong y otros más. Todo esto era porque su gran creatividad se ganaba la ovación del respetable, y fue la llave para que ganara el mejor disfraz. También hubo un par de Luigis, Dr. Mario, Ash e inclusive un Ganondorf..



Gus y Pepe estuvieron presentando a los participantes. ¡Sin duda el Pikachu, el Donkey Kong y este par de bellas Zeldas se merecían los aplausos que el público les dio!



Alfredo Cornejo, con su disfraz del Pokémon No. 25, Pikachu, fue el ganador del Nintendo DS. ¡Vaya que se lo merecía, por aguantar el calor y el peso durante todo el día. ¡Felicitamos a todos los participantes!

Los personajes de Nintendo tuvieron muchas versiones en este evento. Cada quien le dio su toque personal a su disfraz. Aquí tenemos a un entrenador Pokémon, un Dr. Mario con una píldora que nadie querría tomar, un Baby Mario, otro Luigi y un Link más para la colección.

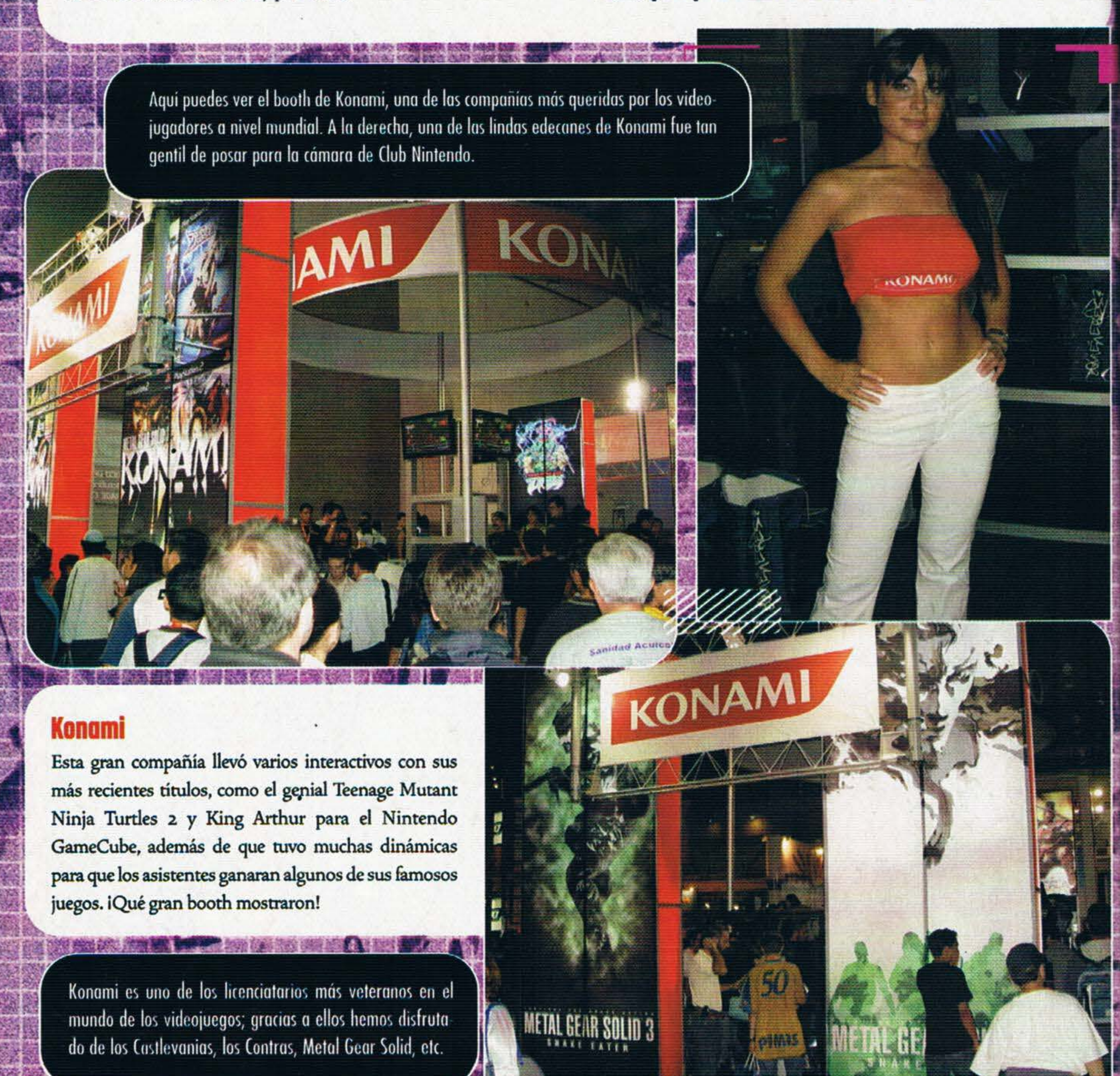
La presencia de los licenciatarios

Afortunadamente, asistieron algunos licenciatarios al Electronic Game Show este año. Los videojugadores mexicanos pudimos disfrutar de varios títulos que presentaron en sus respectivos booths. Pero eso no fue todo, pues llevaban artículos promocionales de sus juegos y marcas, por lo que los asistentes podían tener gratos recuerdos de cada una de las compañías que se presentaron en el evento más importante de videojuegos en México.

Cada uno de los booths tenía su propio estilo para presentar sus juegos; así como interactivos para que los presentes pudieran checar sus títulos, conocerlos y probarlos.

Cada stand estaba embellecido con hermosas edecanes que atendían a los que se acercaran a checar los juegos. Muchos se tomaron fotos con ellas e inclusive les pedían autógrafos. Realmente fue un evento muy padre, donde los jugadores mexicanos pudimos conocer más de este mundo que tanto nos gusta.

A continuación te mostraremos algunos de los booths de los licenciatarios, para que veas qué cosas tan padres presentaron y armaron para el EGS. Esperamos que más compañías se den cuenta del nivel de los jugadores mexicanos y de lo genial que resultó este evento, para que se animen a traer sus booths también.

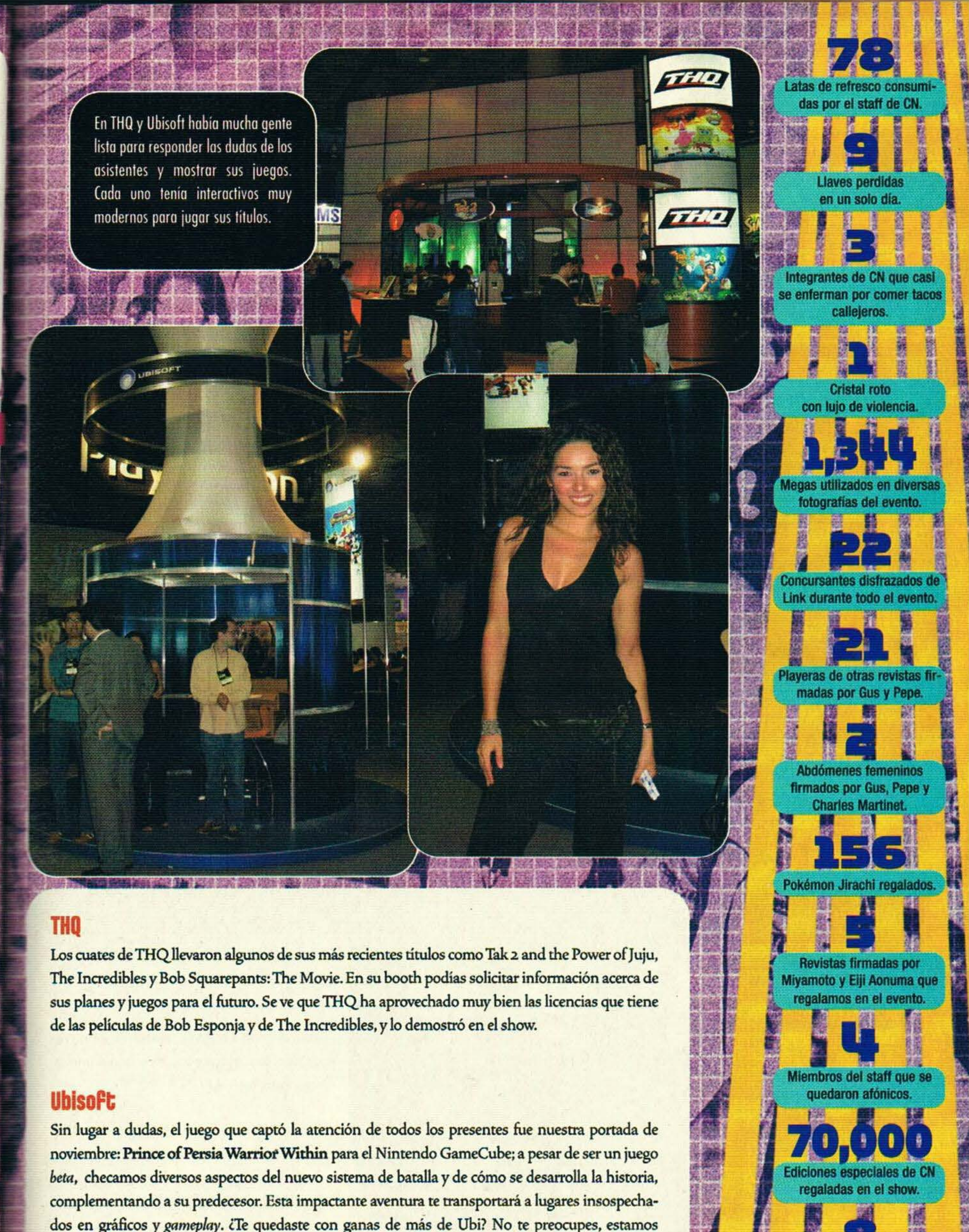


Aquí puedes ver el booth de Konami, una de las compañías más queridas por los videojugadores a nivel mundial. A la derecha, una de las lindas edecanes de Konami fue tan gentil de posar para la cámara de Club Nintendo.

Konami

Esta gran compañía llevó varios interactivos con sus más recientes títulos, como el genial Teenage Mutant Ninja Turtles 2 y King Arthur para el Nintendo GameCube, además de que tuvo muchas dinámicas para que los asistentes ganaran algunos de sus famosos juegos. ¡Qué gran booth mostraron!

Konami es uno de los licenciatarios más veteranos en el mundo de los videojuegos; gracias a ellos hemos disfrutado de los Castlevanias, los Contras, Metal Gear Solid, etc.



En THQ y Ubisoft había mucha gente lista para responder las dudas de los asistentes y mostrar sus juegos. Cada uno tenía interactivos muy modernos para jugar sus títulos.

78 Latas de refresco consumidas por el staff de CN.

9 Llaves perdidas en un solo día.

3 Integrantes de CN que casi se enferman por comer tacos callejeros.

1 Cristal roto con lujo de violencia.

1,344 Megas utilizados en diversas fotografías del evento.

22 Concursantes disfrazados de Link durante todo el evento.

21 Playeras de otras revistas firmadas por Gus y Pepe.

2 Abdómenes femeninos firmados por Gus, Pepe y Charles Martinet.

156 Pokémon Jirachi regalados.

5 Revistas firmadas por Miyamoto y Eiji Aonuma que regalamos en el evento.

4 Miembros del staff que se quedaron afónicos.

70,000 Ediciones especiales de CN regaladas en el show.

8 Ex integrantes de CN que asistieron al EGS (dos ni nos saludaron).

THQ

Los cuates de THQ llevaron algunos de sus más recientes títulos como Tak 2 and the Power of Juju, The Incredibles y Bob Squarepants: The Movie. En su booth podías solicitar información acerca de sus planes y juegos para el futuro. Se ve que THQ ha aprovechado muy bien las licencias que tiene de las películas de Bob Esponja y de The Incredibles, y lo demostró en el show.

Ubisoft

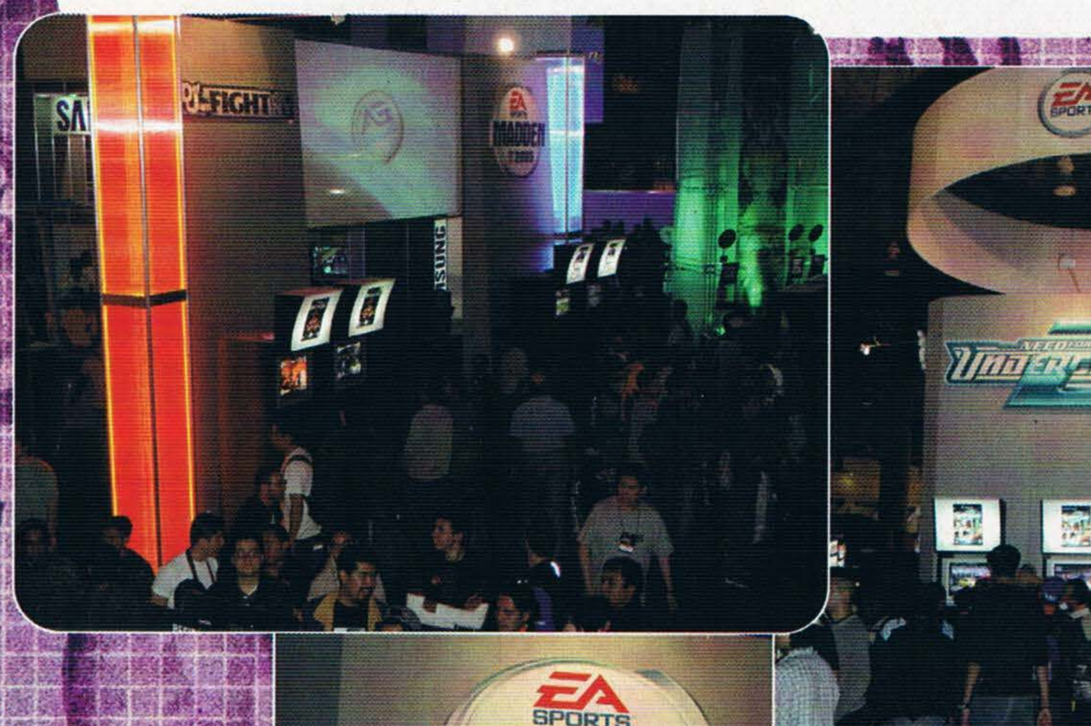
Sin lugar a dudas, el juego que captó la atención de todos los presentes fue nuestra portada de noviembre: **Prince of Persia Warrior Within** para el Nintendo GameCube; a pesar de ser un juego *beta*, checamos diversos aspectos del nuevo sistema de batalla y de cómo se desarrolla la historia, complementando a su predecesor. Esta impactante aventura te transportará a lugares insospechados en gráficos y *gameplay*. ¿Te quedaste con ganas de más de Ubi? No te preocupes, estamos seguros que en el EGS 2005 los tendremos de regreso para checar sus mejores títulos.

Electronic Arts

EA no se podía quedar atrás y presentó un gran booth con muchos interactivos, con algunos juegos ya conocidos y otros más nuevos. Entre los títulos que mostraron en el evento para que los presentes pudieran jugar estaba Def Jam: Fight fo New York, que lleva toda la emoción y espectacularidad del primer Def Jam a un nuevo nivel.

Need for Speed Underground 2 también deslumbró en el evento. Este sensacional título de carreras no sólo cuenta con la tradición de Need for Speed, sino que también tiene muchos modos de juego para que compitas con tus amigos en realistas ciudades y consigas los autos más deportivos y exclusivos para correr.

El interactivo de Madden 2005 para el Nintendo GameCube también estuvo muy concurrido. A pesar de que mucha gente puede pensar que este tipo de juegos no le gusta a la mayoría de los videojugadores, la afluencia de gente y las filas para jugarlo demostraban lo contrario. Además de que cuenta con un excelente gameplay, Madden 2005 tiene gráficos tan realistas, que tal pareciera que estás jugando un partido de la NFL.







Electronic Arts mostró muchos juegos, pero Fifa 2005 fue el más concurrido. La aparición de toda la liga mexicana fue la llave del éxito de este juego -al menos en nuestro país-, así que si eres aficionado al balompié, no puedes perderte la oportunidad de jugar esta gran opción.

Sin lugar a dudas, la estrella de EA Sports fue Fifa Soccer 2005. Los interactivos estaban muy concurridos y también fue uno de los más solicitados para los torneos que se organizaron en el EGS.

Como seguramente podrás recordar que mencionamos en el A Fondo de este juego, ahora todos los equipos mexicanos están disponibles para que compitas con tus amigos y vivan la emoción del futbol.

Recompensa a los seguidores de Club Nintendo

Cinco ejemplares del mes de julio fueron obsequiadas a los lectores que llevaran los doce números de aniversario de nuestra revista. ¿Por qué eran tan especiales estas cinco revistas? Pues porque estaban autografiadas por la figura más reconocida del mundo de los videojuegos: ¡Shigeru Miyamoto! Los cinco primeros seguidores que llegaron con sus revistas obtuvieron este ejemplar de colección. ¡Felicidades!

Ellos son tres de nuestros amigos que demostraron que han sido fieles seguidores de Club Nintendo desde sus mismos inicios. Se ganaron su merecida recompensa.







Durante todo el EGS, el staff de nuestra revista estuvo regalando estos geniales parches. Cada día dimos uno diferente: el primer día fue de Donkey Kong (de Classic Series), el segundo de Metroid, y el tercero tocó el turno a Mario Bros. ¡Son de colección, cuídalos!



Club Nintendo al servicio de la comunidad.
Suplicamos a ustedes nos ayuden a encontrar este cuaderno con dibujos de nuestro cuate José Carlos García, el cual se extravió en el EGS el día sábado. Señas particulares: forro rojo y dibujos a lápiz. Fuera de cotorreo, le queremos agradecer este detallazo que tuvo con nosotros al dibujar a cada uno de los integrantes de CN; esto nos motiva a seguir con nuestro trabajo.

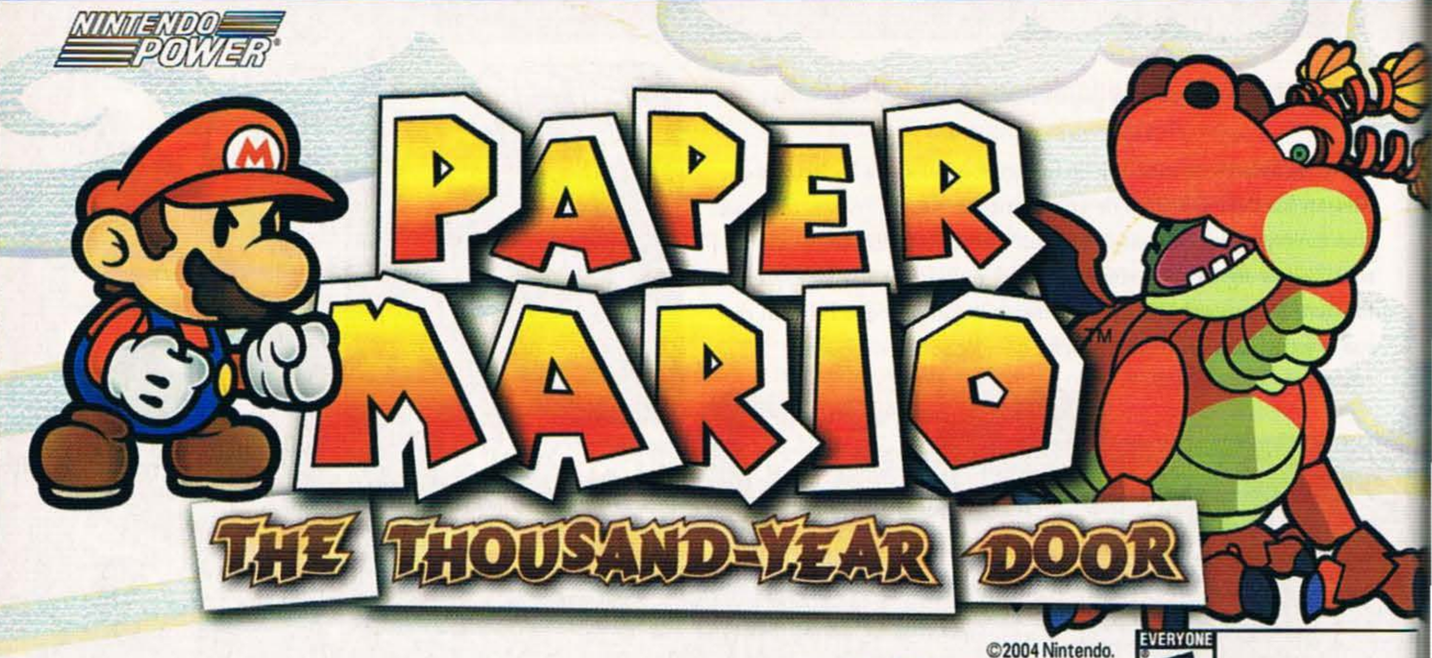


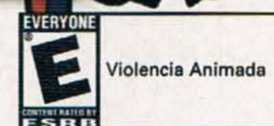
Si te encontraste de casualidad este cuaderno, por favor envíalo a la redacción de la revista. Tiene un valor muy especial para José, él te lo agradecerá mucho. ¡Gracias!



Lo chusco

Al final del evento, alguien del staff perdió las llaves de una vitrina; por lo que quedaron atrapadas algunas ilustraciones originales del primer número de Club Nintendo. Después de que Crow evaluó la situación, el vidrio se preparó con cinta adhesiva. Pepe, con su famosa técnica, lanzó una herramienta disimuladamente para romper el cristal (se necesitaron varios lances para romperlo sin hacer mucho desorden). Toño y el Master observaban de lejos, mientras Panteón grababa la escena.
Afortunadamente, Frank estuvo de catcher por si le fallaba la puntería a Pepe. Por fin, después de un rato (y muchísimas risas), se pudieron recuperar los preciados originales de CN. ¡Vaya día!





MARIO REGRESA POR MÁS ACCIÓN

Nuestro héroe explora otra extraordinaria dimensión en **Paper Mario: The Thousand-Year Door** (secuela del exitoso título del N64 lanzado en el año 2000), expandiendo la sensación de pelear contra los enemigos en un estilo de juego por turnos. Ahora **Mario** y su grupo de aliados encontrarán romance, intriga y gran cantidad de humor en los siguientes dos capítulos.

Rogueport

Los valientes aventureros inician su misión en el puerto de Rogueport, donde los amantes de lo ajeno y estafadores son tan comunes como los secuestradores de la princesa **Peach**. Este sitio sirve como tu hogar lejos de tu casa. Familiarízate con todos los habitantes, ya que pasarás mucho tiempo allí.



Cada que **Mario** entregue una estrella enfrente de la mítica puerta, el escenario se llenará de luces como si estuvieras en una vieja película de John Travolta, con una canción de los Bee Gees de fondo.

Items en mapa

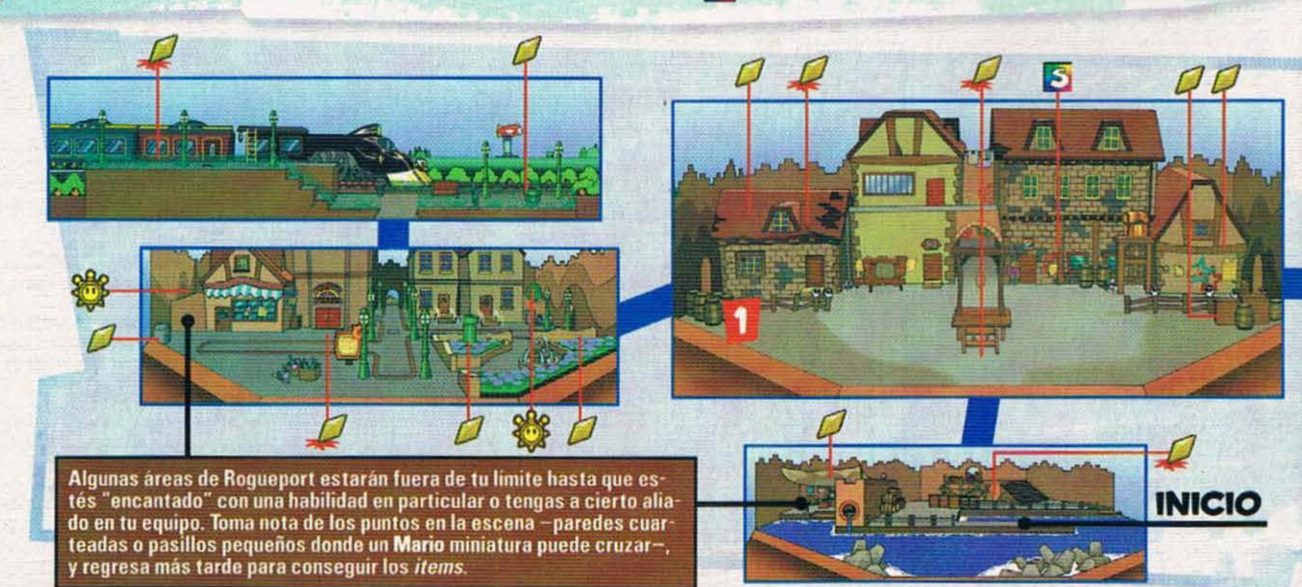
Se refiere a los íconos de abajo que muestran dónde se ubican los *items* en el mapa. ¡Consigue todos y aumenta tu poder!

 **STAR PIECE** Encuéntrala a simple vista o escondida tras algún objeto.

 **STAR PIECE** Hállala bajo tierra usando el *Spin Jump*.

 **SHINE SPRITE** Úsalo para subir el nivel de tus aliados.

 **SAVE BLOCK** Utilízalo para guardar tu progreso.



Algunas áreas de Rogueport estarán fuera de tu límite hasta que estés "encantado" con una habilidad en particular o tengas a cierto aliado en tu equipo. Toma nota de los puntos en la escena –paredes cuarteadas o pasillos pequeños donde un **Mario** miniatura puede cruzar–, y regresa más tarde para conseguir los *items*.

Tres formas para trabajar tu Mojo

En su interior, **Paper Mario** es un profundo RPG con múltiples estilos para personalizar al protagonista. Puedes alterar bastante tus técnicas de batalla al localizar los atributos que te favorezcan. Lo último no sólo se adapta al estilo de combate, sino también le agrega un toque de *replay value*. En la parte de abajo están los tres elementos que afectarán a **Mario** y a su equipo a través del juego.

Aumentando el Nivel

Al final de cada pelea ganada, **Mario** obtiene *Star Points* (puntos de experiencia). Cada vez que acumules 100 *Star Points*, tendrás la oportunidad de incrementar uno de tus atributos.



Piensa bien al elegir cómo usar tus puntos. Es mejor incrementar tus *Heart Points* (HP) a 20 antes que los *Flower Points* (FP) o *Badge Points* (BP), y luego utilizar tus puntos para aumentar tus otras cualidades. Los *Flower Points* incrementan el uso de ataques especiales, mientras que los BP determinan el número de *badges* que puedes emplear a la vez. Los HP representan tu energía.

Colecta las Star Piece

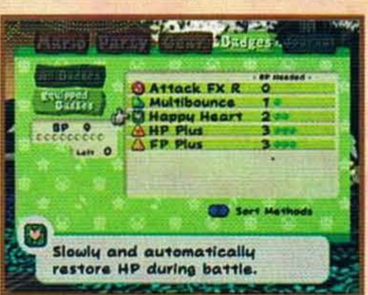
Estas son un tipo raro de moneda en el mercado negro en el bajo mundo de Rogueport. Puedes comprar *badges* difíciles de encontrar en las tiendas de ciertos bribones.



Algunas *Star Pieces* requieren imaginación para desenterrarlas. Los símbolos en el mapa denotan cómo conseguirlas. El *Spin Jump* –un movimiento que aprenderás más tarde– es necesario para tomar las *Star Pieces* escondidas bajo tierra (ve la foto de la izquierda). Colecta lo que puedas, cuando haya oportunidad, y regresa después por lo demás.

Badge Básicas

Los *badges* son *items* poderosos. Empleados efectivamente incrementan los niveles de tus atributos, activar nuevos ataques y movimientos de defensa, e incluso curar a los miembros del equipo.



Cada vez que consigues un nuevo *badge*, lee su descripción y observa su función y costo de FP. Algunos *badges* como el *Attack FX* son clave para derrotar a los jefes, mientras que otros te dan inmunidad a ciertos ataques o aumentan tu defensa. Por ejemplo, el *Happy Heart badge* aumenta el HP de **Mario** en cada turno de la pelea. El *Multibounce* es efectivo para saltar sobre los enemigos.

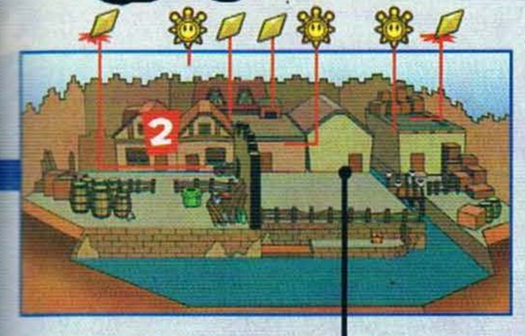


Amasarás un sinnúmero de *badges* durante tu aventura, incluyendo algunas extras. Vende las que no ocupes en la *Lovely Howz of Badges*, ubicada en lo alto de la plaza de Rogueport. No hay límite de *badges* que puedes cargar, así que vende sólo los duplicados –nunca sabes cuándo te puede ser útil algún *badge*–.



Goombella

La habilidad "Tattle" de Goombella es mejor usada al inicio de la pelea para descubrir el HP y puntos de defensa y ataque del enemigo. El conocimiento es importante en la batalla, ¡usa Tattle cada que puedas!



El centro de problemas se localiza en el lado este de Rogueport; allí encontrarás algunas misiones extra (opcionales); al completarlas, ganarás *items* especiales y al nuevo integrante del equipo, Ms. Mowz.





1 Al principio no podrás viajar a la parte oeste de Rogueport, porque una cocinera perdió sus lentes de contacto y no te dejará pasar a menos que vayas y le compres unos nuevos. ¡Ya ves lo que pasa cuando no te fijas por dónde caminas!

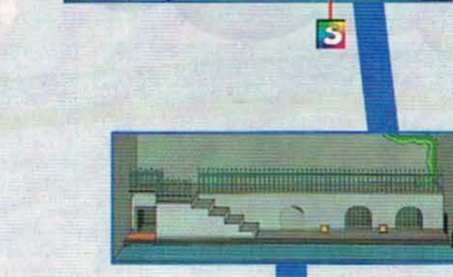


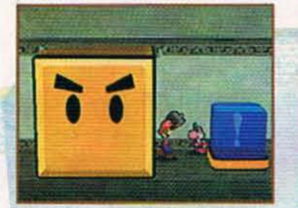


2 Hay una *Star Piece* escondida en el callejón al lado de la casa de **Merlon**. Salta hacia el cajón y camina de frente para tomarla. **Gus** (no Rodríguez), el guardián, bloquea el paso al este; pelea contra él o págale, aunque lo segundo es un poco cobarde.

Alcantarillas

Debajo de las sórdidas calles de Rogueport se encuentra una mohosa red de pasillos. Puedes viajar a muchos destinos por medio de los *warp pipes* que se encuentran allí, aunque la mayoría están escondidos al inicio. Debes superar varios obstáculos en tu camino al ejercitar tus habilidades o usando ataques especiales.









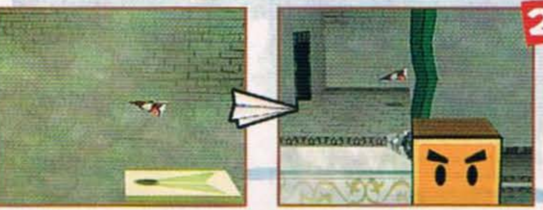
Enormes interruptores, abismos aterradores y grandes bloques son algunos de las innumerables barreras que se interponen en nuestro camino. ¡No temas! Pronto aprenderás múltiples superpoderes para sobrepasar cualquier reto. Recuerda que varios obstáculos son imposibles de cruzar al principio, así que toma nota de ellos y regresa más tarde.





1 Mario encuentra varios espectros durante sus viajes; el primero está en las alcantarillas. Recoge la llave localizada abajo del panel de aeroplano y libera al espíritu atrapado. ¿La recompensa por tu hazaña? ¡Un embrujo! ¡Mwuhahahah!





2 El avión de papel es uno de los favoritos en las escuelas; ¿a poco no lo has hecho? Pero en **Paper Mario** sirve para viajar. Simplemente párate sobre el panel de aeroplano y oprime el botón X. Domina el vuelo con el *Control Stick.*



3 La misteriosa puerta resguarda un gran secreto. Regresa a este punto cada vez que consigas una *Crystal Star* para ganar un movimiento especial y conocer la ubicación exacta de la próxima estrella.

Petal Meadows

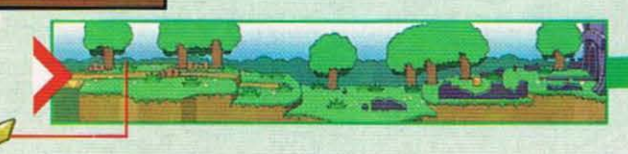
El Hooktail Castle esconde su camino a través del pastizal de Petal Meadows. Para el destino final necesitas retirar dos piedras llave encerradas en la parte baja de Shhwonk Fortress. Ve hacia el este a través del camino, pero tómate tu tiempo y revisa los arbustos para encontrar ciertos *items* que te ayuden a completar la misión.

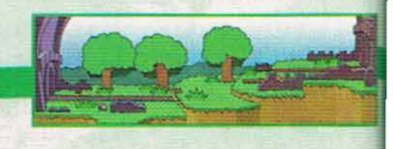
Después de que **Koops** se una al equipo, podrás obtener este *badge* y otros *items* fuera de tu alcance. Presiona X para lanzar la concha.





Usa *Tattle* con Goombella durante las batallas con el guardián de la fortaleza. Debes limpiar ambas puertas antes del encuentro con el amo de las trivias.







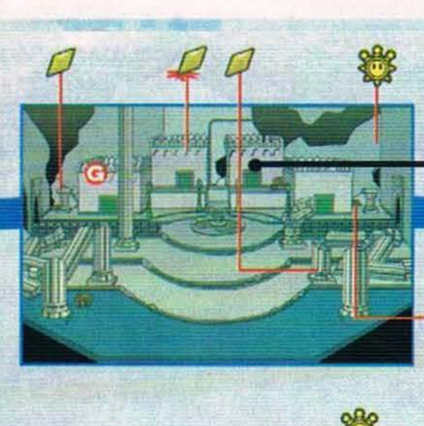


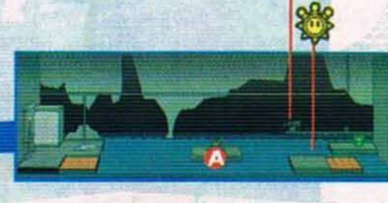
1 Revisa los arbustos para descubrir el *warp pipe* hacia el fondo. Golpea el switch para construir un puente hacia Petalburg. El mayor **Kroop**, en la pequeña casa rosa, te dará algunos consejos para enfrentar tu aventura.



2 Responde cinco preguntas correctamente para entrar a las cloacas de Shhwonk Fortress. Encontrarás las llaves en caminos diferentes. Regresa con las llaves a la escultura de piedra (punto 3 en el mapa).

Considerando que están sumergidas en mugre, las coladeras tienen una sorprendente economía sanitaria. Puedes cambiar *badges*, ajustar atributos y comprar información.

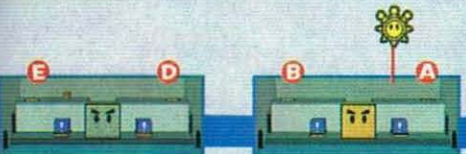




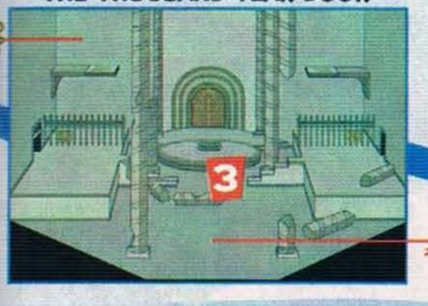
Tránsito Rápido

Una vez que hayas aprendido la habilidad adecuada, podrás abrir la mayoría de los *warp pipes* escondidos debajo de Rogueport. ¡Checa el mapa!

- A Petal Meadows
- B Boggly Woods
- C Twilight Town
- D Keelhaul Key
- E Poshley Heights
- F Fahr Outpost
- G X-Naut Fortress



THE THOUSAND-YEAR DOOR









Koops

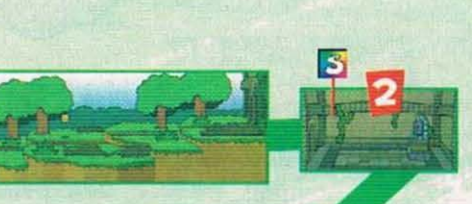
Koops se une a tu equipo cuando regreses a la escultura de piedra. Si arrojas su caparazón causará daño sobre un solo enemigo terrestre. Si usas ataques especiales, puedes golpear a más de un rival.



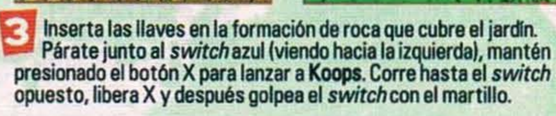












3 Inserta las llaves en la formación de roca que cubre el jardín. Párate junto al *switch* azul (viendo hacia la izquierda), mantén presionado el botón X para lanzar a **Koops**. Corre hasta el *switch* opuesto, libera X y después golpea el *switch* con el martillo.







MOON STONE

SUN STONE

Hooktail Castle

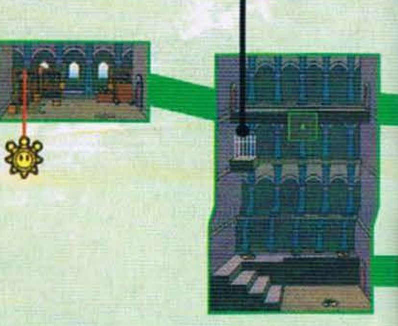
Hooktail Castle es un desastre, pero la renta es barata (y con Petalburg justo debajo del camino, es un gran lugar para los dragones hambrientos). Antes de enfrentarte al malvado guardián, debes escapar de algunos acertijos, conseguir otro embrujo y disfrutar otras odiseas del descarado ladrón de *badges*, **Ms. Mowz**.

Hurga por todo el almacén y recoge una *Castle Key*, un *Shine Sprite* y algunos items. Después de que salgas, caete por la saliente justo afuera de la puerta y toma el *Life Shroom*; éste te salvará a ti o a tu compañero de perecer en batalla.



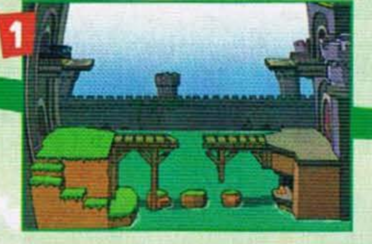


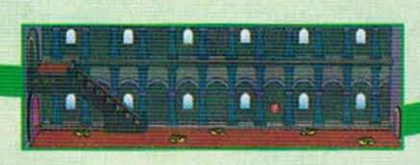


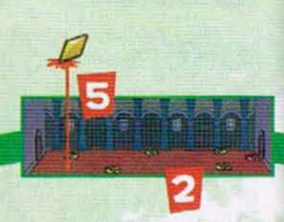


1 *Toma las escaleras al sur del foso y salta por cada isla hasta alcanzar el badge.* Arroja a **Koops** para reclamar el premio, después regresa a la entrada del castillo. Salva tu juego. Usa el trampolín para saltar al segundo piso, cúrate si es necesario y después ve al este hacia el panel de aeroplano. Presiona Y para cruzar las inexploradas aguasy llegar al otro lado del puente.













2 Investiga el esqueleto de ropa azul antes de aproximarte a **Red Bones**. Después de un duro despertar, él llamará a una armada de esqueletos para alejar a tu equipo. Golpéalos con el poderoso martillo y derrótalos para continuar el viaje.





3 Arroja a **Koops**, mantenlo lejos de los *switch* púrpura y amarillo; después mueve las cajas para recoger algunos *items* de los pisos inferiores. Usa el caparazón de **Koops** para golpear el *switch* rojo para mover la escalera. No olvides tomar la llave.

Boggly Woods

Como observas, la belleza es excéntrica en Boggly Woods. La vegetación crece con un aspecto negativo de árboles negros y matices de blancos que se agrupan en el pasto. No dejes que te distraiga el escenario de los abundantes peligros; los **X-Nauts** ya aterrizaron en la zona y se dirigen hacia el lugar donde está el siguiente *Crystal Star*.



Flurrie

Madame **Flurrie** ofrece varias ventajas al equipo. Su *Body Slam attack* puede golpear enemigos altos y bajos, y el *Gale Force* puede limpiar una hilera de maleántes. Usa el poder de sus pulmones para encontrar *items* escondidos.



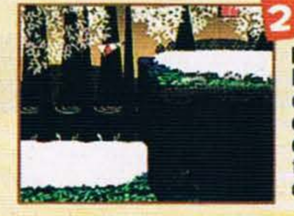






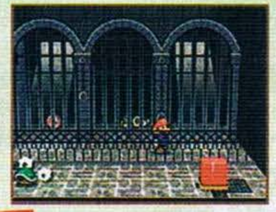


1 Tu nuevo amigo te llevará al Great Tree, aunque no esté abierto cuando llegues. Para entrar, necesitarás la ayuda de **Flurrie**. Su casa está en la orilla este de Boggly Woods, accesible vía *warp pipe* escondida tras una cerca.



2 Entra en el pasaje oscurecido y ve al norte hacia el camino con árboles alineados. Viaja al oeste y golpea el *switch*; éste levantará el panel de aeroplano para permitirte un largo vuelo que cruce al otro lado.





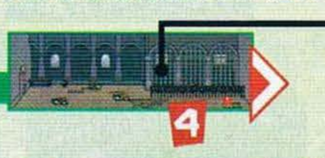


4 Arroja y mantén a **Koops** para activar el *switch* rojo. Cuando lo liberes, la puerta de la derecha se abrirá. El cuarto de la llave está repleto de espinas, así que fíjate en el camino seguro; una vez que tomes la llave, tendrás pocos segundos para regresar.





5 Después que rescates el *Attack FX R badge* de la prisión, regresa al cuarto donde peleaste con **Red Bones**. Hazte delgado y recoge la llave detrás de las barras. Regresa al este y arroja a **Koops** para mover el ascensor hacia el segundo piso.



El reciente embrujo pronto se vuelve necesario. Toma el *badge* de la parte izquierda. Necesitarás usarlo para derrotar a **Hooktail**.







6 Salta a través de la ventana y camina hacia el este para tomar la *Star Piece* escondida. Ve al oeste y entra en la ventana de la izquierda. Tu pelea contra **Hooktail** está aproximándose con gran velocidad.



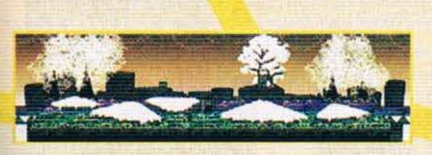


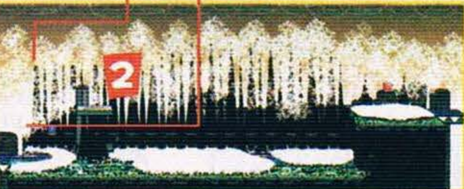
7 Salva y regenera tu energía antes de pelear contra **Hooktail** y recuerda equipar el *Attack FX R badge*. Golpea al dragón con todo tu poder, pero no caigas en sus trampas misericordiosas. ¡Prepárate de nuevo, porque tu oponente te pedirá revancha!



EL GREAT TREE











3 El *lung power* de **Madame Flurrie** es necesario para abrir la entrada secreta del *Great Tree*. Ella no dejará los confines de su cuarto sin su collar, así que ve al oeste y derrota a las tres **Shadow Sirens** para recuperar esa invaluable joya.



4 Las chicas aman las perlas, especialmente cuando son grandes. Recupera sus pertenencias y ella te lo agradecerá uniéndose en tu viaje. ¡Ten cuidado con la competencia, **Peach**!

El Great Tree

No todo está bien en el interior del árbol. Cien **Punies** fueron encerrados tras las rejas, dejando al resto del lugar infestado con numerosos **X-Nauts**. El *Crystal Star* te espera en la base del árbol, resguardado por un gran sistema de interruptores, puertas trampa y cuartos escondidos. ¡Abre bien los ojos para no equivocarte!





La llave para la celda roja está en el cinturón de un soldado **X-Naut**. Derriba al guardia en el almacén al oeste de la prisión y libera al **Puni Elder**.



Pon el orbe en el pedestal. Todos los **Punies** en tu equipo se reunirán en la plataforma negra. Si tu grupo es numeroso para satisfacer al dispositivo, un *warp pipe* se levantará desde el suelo.







INICIO





Usa a **Flurrie** para soplar en el tocón. Ella revelará un panel de aeroplano secreto que debes tomar para recoger el **Shine Sprite** ubicado en la caja negra.







1 Aunque **Mario** puede cruzar por las barras, él necesita una llave para liberar a los prisioneros. Afortunadamente para ti, una está cerca. **Ms. Mowz** se ha deshecho del **X-Naut** que protegía el almacén. Ve al oeste y toma su llave antes de que despierte.





2 Has aprendido la verdad del la tribu **Puni** al liberar a su líder. Regresa a la entrada y habla con el **Puni Elder**. Ella te dará otro orbe que atrae a los Punies como un banco de sangre a los vampiros. Estos pesonajes son pequeños pero bien organizados.



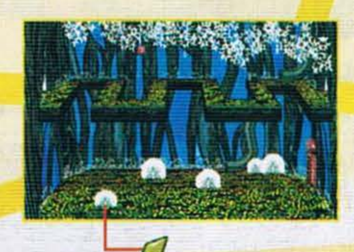


3 La maravillosa cámara de burbujas parece ser un obstáculo insuperable cuando estás transportando a los **Punies**. Junta tu manada en la *Puni Orb station*, después usa el viento de **Flurrie** para lanzarlos hacia el jabón. Mueve el orbe hacia el siguiente pedestal. Los **Punies** se levantarán en burbujas que **Flurrie** puede guiar hacia el otro lado con otro poco de su poderoso aliento.





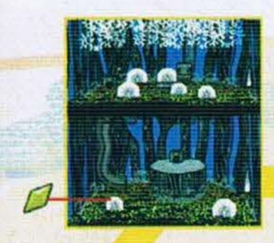






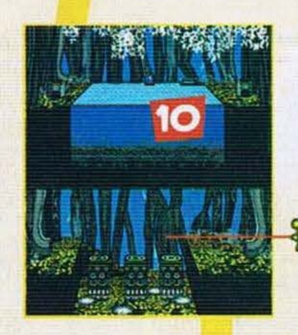
















4 Tu primer batalla en la colmena de **Jabbi** puede terminar en derrota. Haz que **Flurrie** le dé un poco de ayuda a los **Punies**. Después de la pelea, tu escuadrón destruirá la fortaleza y abrirá un una nueva área por explorar.



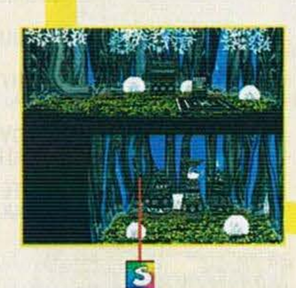


5 Toma la llave azul y regresa a la prisión para liberar a los prisioneros restantes. Tu escuadrón de **Punies** ahora tiene 101 miembros, pero recuerda: da el primer golpe a distancia con **Koops** para mantener tu posición.





6 La segunda batalla **Jabi** es similar a la primera; si no vences, intenta de nuevo. Usa el aliento de **Flurrie** para tener ventaja. Cuando caiga el panal, continúa por la puerta y explora el área donde estarán varias trampas.







7 El interruptor activa cuatro botones en el cuarto donde encontraste la llave azul. Observa el orden de los símbolos que adornan las columnas. Debes recordarlos cuando llegues al cuarto de la llave azul.





8 Oprime los *switches* que giran las cerraduras. Coloca los símbolos en el siguiente orden para abrir el cuarto secreto: sol, luna, **Puni**, estrella. Dentro, **Toadette** te dará un par de *Super Boots*, permitiéndote usar el *Spin Jump*.





9 Regresa a los **Punies** atrapados y usa el *Spin Jump* a través del panel de madera del suelo. Haz que **Flurrie** sople a tu equipo dentro del hoyo y hacia la libertad. Toma el orbe, después ve al oeste y repite. Salta sobre el *warp pipe*.





10 Drena la piscina usando la estrategia *toss-'n'-hold* de **Koops** –el agua se drenará en el cuarto inferior, permitiendo el paso de tu pequeña armada–. No olvides agarrar el *Shine Sprite*. Cada integrante del equipo necesita tres para subir su nivel.



11 **Magnus von Grapple** es un enemigo rudo, pero fácil de vencer con la técnica adecuada. Golpea su cuadro hasta que ataque. Usa el badge *Multibounce* de **Mario** para limpiar el aire; después envía a tu compañero para terminar el turno.



Glitzville

Prepara tus guantes y limpia tus zapatos, ¡es tiempo de pelear! Glitzville, la ciudad flotante, es la próxima parada en la búsqueda de las *Crystal Stars*. Antes que las codiciadas gemas centelleen en tus manos, debes enfrentarte a otra gran cantidad de poderosos enemigos en el Glitz Pit.



Yoshi

Yoshi saldrá del cascarón después de que huyas de la pelea Iron Cleft. Duante la revancha, usa su *Gulp Attack* para golpear al enemigo, pero no olvides probar su *Ground Pund* en rivales pequeños.

Liga Menor

Parece que la *Crystal Star* está montada perfectamente en el cinturón del campeón. Para lograr mejor reconocimiento, debes ganar 10 combates (el resto entre contiendas) y así lograr tu camino a las mayores.

	HP	ATK	DEF
BANDIT	5	2	0
BIG BANDIT	8	3	0
BOB-OMB	4	2	1
DARK PUFF	3	2	0
DULL BONES	1	2	1
GOOMBA	2	1	0
HYPER BALD CLEFT	3	2	2
IRON CLEFT	6	4	?
KP KOOPA	4	2	1
KP PARATROOPA	4	2	1
LAKITU	4	2	0
PIDER	5	2	0
PIRANHA PLANT	4	2	0
POKEY	4	3	0
SPINY	3	3	3



Ve hacia la oficina de **Grubba** después de que observes una pelea. Una vez enrolado en las ligas menores, ¡es hora de los martillazos! Sube por la escalera al mejorar a tus rivales y procura conocer todos los requisitos antes de cada evento.





Haz tu mayor esfuerzo para llegar al Rank 15. Toma un descanso y ve hacia el puesto de *hot-dogs* por algo de comida. Pronto estarás con un huevo; golpéalo con el martillo; luego, usa *Spin Jump* en el *switch* azul para llegar al panel de aeroplano.

Liga Mayor

Usa el *Gulp attack* de **Yoshi** para golpear al *Iron Clefts* durante el encuentro de ligas mayores. De allí, tus combates serán gradualmente más difíciles hasta llegar al título. Sal en busca de suministros.

	HP	ATK	DEF
BOOMERANG BRO	7	2	1
BOWSER	30	3	1
BRISTLE	2	1	4
DARK CRAW	20	6	0
DARK KOOPATROL	25	5	2
FIRE BRO	7	3	1
FLOWER FUZZY	6	3	0
FOREST FUZZY	5	3	0
FUZZY	3	1	0
GREEN MAGIKOOPA	7	4	0
HAMMER BRO	7	4	1
RAWK HAWK	40	4	0
RED CHOMP	6	5	3
RED MAGIKOOPA	7	4	0
R.S. BUZZY	5	3	4
SHADY KOOPA	8	3	1
SHADY PARATROOPA	8	3	1
WHITE MAGIKOOPA	7	4	0





Una vez que llegues al rango seis, **Jolene** arrojará un regalo —una rebanada de pastel de un fan—. Consúmelo para regenerarte por completo antes del siguiente combate contra su Alteza Real, el temerario **Bowser**.



Cuando estés en el *rank* como número cuatro, recibirás un e-mail del misterioso informante X en tu buzón. Camina hasta la cabina telefónica y toma la *Room Key*, después relájate y llámale a tu mamá. Es seguro que te ha de extrañar.



Otro pastel te espera en el vestidor antes de tu siguiente combate. No lo consumas esta vez, pues hará que tu compañero se enferme y serás forzado a pelear solo.





Derrota a **Rawk Hawk** y reclama el cinturón del título; después ve con **Yoshi** alrededor del pasillo y trepa a través de la ventila en el vestidor del campeón. Al descubrir el sucio secreto de **Grubba**, ve hacia la arena para pelear con el promotor.



¿SE DOBLARÁ MARIO?

¡Muy bien! Ya has cursado un tercio del juego, pero todavía hay mucho más por hacer. Las malvadas criaturas han aparecido poco a poco, pero aún faltan varias. En el próximo número te traeremos más información para que rescates a la princesa y termines con toda la maldad que hay tras su secuestro.

GALERÍA CN

Link, **Pokémon** y **Kirby** siguen siendo los personajes favoritos para los trazos tan geniales que nos han hecho llegar nuestros lectores a la Galería CN. Afortunadamente, no son los únicos que adornan los sobres de nuestros amigos; este mes tenemos también a los Simpson, algunos clásicos del NES y no podía faltar el carismático plomero bigotón. ¿Qué *esperas? ¡Mándanos tus dibujos en sobre para que los publiquemos en esta sección!*

arte del mes



Con la reciente fiebre que se ha desatado desde que vimos las primeras imágenes del más nuevo juego de **The Legend of Zelda**, el héroe legendario ha tomado más fuerza y para muestra, un sobre. Lamentablemente, nos llegó sin remitente, así que si reconoces tu dibujo, escríbenos a la redacción.



Manuel Villalobos Acuña, San Fernando, Chile





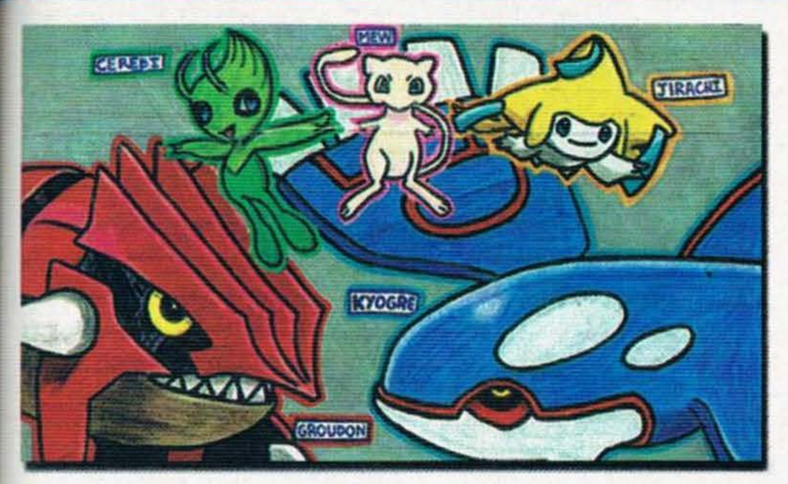
Javier Zamora Arévalo, Autlán, Jalisco



Omar Estrada Peña, Tepic, Nayarit



Irene I. Monge Díaz, Culiacán, Sinaloa



Eduardo Alejandro de la Riva Santos



Alan Alejandro González, Monterrey, Nuevo León


Luis Guillermo Garduño Bravo, Tlalnepantla, Edo. de México



Daniel Báez Montes Guanajuato, Gto.

Raphael Eliseo Castro, San Salvador, El Salvador

Son muchos los dibujos que nos mandan; pero sólo los mejores son tomados en cuenta para ser publicados en esta sección. No dudes más; envíanos tus obras de arte para que aparezcan en este espacio. Recuerda que no sólo se trata de que el dibujo esté bien trazado, si no que también debes ser muy original en los temas que plasmes en papel. Y por supuesto, deben venir en el sobre, ya sea pegado o dibujado directamente. De lo contrario, no podrán ser publicados en la Galería junto a los demás trabajos. ¡Hasta la próxima!





Alejandro Herrera Lozada, México D. F.



Go Go! Hypergrind
Nintendo GameCube

Password	Efecto
PRETTYBOARDS	Todos los diseños de las tablas disponibles.
DECKCOLLECTOR	Todos los atributos de las tablas activados.
MOVIEFREAK	Todos los movimientos de los personajes.
COOLDUDES	Todas las figuras.
TONSOFJUNK	Todos los accesorios.
NOTPICASSO	Todas las ilustraciones.
PANDORASBOX	Todo lo anterior activado.
OPENSESAME	Todos los escenarios abiertos.
NEEDMORESPEED	Todas las ruedas disponibles.
AUTOREACTION	Ejecuta automáticamente reacciones negativas.
RUBBERNECKER	Incrementa la velocidad de giro.
REACTIONPROOF	Imposible ejecutar reacciones negativas.
PROGRINDER	Balance perfecto en los rieles.
LIPGRIPPER	Balance perfecto en los bordes.
MANUALMASTER	Balance manual perfecto.
BUTIEANDBEAST	Juega con Vert y Kevin.
LOOSETIGER	Juega con Vert.

Starsky and Hutch
Nintendo GameCube

Cambia los efectos del *gameplay*

Código	Efecto
Y, B, A, X (2), A, B, Y.	Cabezas grandes
Arriba, derecha, abajo, izquierda, Z, izquierda, derecha, izquierda.	Invisibilidad
Arriba (2), abajo (2), A, X, Y, B.	Low rider
Arriba (2), izquierda (2), R, Z, L, Z.	Visión baja
L (2), izquierda, derecha, Z (4).	Camión monstruo
L, Z, R, Z, izquierda (2), arriba (2).	Vista psicodélica
Arriba, A, abajo Y, izquierda, X, derecha, B.	Auto exótico
VADKRAM (ponlo como tu nombre de usuario).	Activa todo en el juego

Street Racing Syndicate
Nintendo GameCube

Para activar los siguientes trucos, presiona: "Arriba, abajo, izquierda, derecha". En el menú principal, esto te llevará a una nueva ventana donde puedes ingresar los códigos.

Código	Efecto
LETMEGO	Evadirás los tres primeros arrestos con una simple advertencia de la policía.
GOPOPO	Emplea una patrulla en el modo de arcadia.
RENESIS	Usa un Mazda RX-8 en el modo de arcadia.
SICKJZA	Utiliza un Toyota Supra RZ modelo 1996 en el modo de arcadia.
IGOTGST	Emplea un Mitsubishi Eclipse GST modelo 1999 en el modo de arcadia.
MYCGTS	Usa un Toyota Celica GT-S Action Package modelo 2004, en el modo de arcadia.
FIXITUP	Repara gratis tu vehículo.
GORETRO	Vinilo de Pac-Man.
SICKGDB	Utiliza un Subaru S202 STi en el modo de arcadia.



★nuevos tonos para motorola★



TONOS Envia TONO espacio CODIGO al 80008 Recibelo y guárdalo. $13 + IVA

MOTOROLA Envia TONOM espacio CODIGO al 80008 Recibelo y guárdalo. $13 + IVA

POLYTONOS Envia POLY espacio CODIGO al 80008 Ve al link y baja tu polytono. $13 + IVA*

canción / artista	código
Noche de Paz	NOCHEPAZ
Feliz Navidad	FNAVIDAD
Rudolph el Reno	RUDOLPH
Jingle Bells	JINGLEB
Blanca Navidad	BNAVIDAD
Santa is coming to town	NAVIDAD2
El niño del tambor	NTAMBOR
I wish you a merry Christmas	NAVIDAD1
Wild thing / The Troggs NUEVO	WILDTHNG
La puerta de Alcalá / Victor Manuel NUEVO	PDALCALA
Señorita / Justin Timberlake NUEVO	SENORITA
Ave Maria / David Bisbal NUEVO	DBAVEMAR
I'm still in love with u / Sean Paul & Sasha	STILLOVE
Pelo suelto / Gloria Trevi NUEVO	PSUELTO
Papa sin catsup / Gloria Trevi NUEVO	PAPASINC
Macarena / Los Del Rio NUEVO	MACARENA
Payaso del Rodeo / Caballo Dorado NUEVO	PAYASOR
Satisfaction / Benny Benassi NUEVO	SATISFAC
Hotel California / The Eagles	HOTCALIF
We are the champions / Queen	CHAMPION
Trouble / Coldplay	CTROUBLE
Will & Grace / Tema Principal	WILLGRAC
Los cazafantasmas / Ghostbusters	GHOSTBUS
Super Mario Bros	SMARIOB
Barney el Dinosaurio / Tema Principal	BARNEY
James Bond / Tema de la Pelicula	JMESBOND
D. Húngara (juego TRT) / Brhams	DANZHUNG
Tema de basketball / Deportes	BASKETEM
Superman / Tema Principal	SUPERMAN
Losing my religion / R.E.M.	LSNMYREL
Let's get loud / Jennifer Lopez	GETLOUD
Sweet emotion / Aerosmith	SEMOTION
It's been a while / Staind	BNAWHILE
Papa don't preach / Kelly Osbourne	PDPREACH
It wasn't me / Shaggy	ITWASNTM
Song 2 / Blur	SONG2
Stairway to heaven / Led Zeppelin	STAIRWAY
Oops!... I did it again / Britney Spears	OOPSIDID
No puedo estar sin ti / Moenia	NOPUEDO
Bring me to life / Evanescence	BRINGME
No surprises / Radiohead	NOSURPRI
Under the bridge / Red Hot Chili Peppers	UNDERBRI
Viento / Caifanes	VIENTO
The man who sold the world / David Bowie	MANWHOSO
Close to me / The Cure	CLOSE2ME
Last Nite / The Strokes	LASTNITE
La mesa...(za za za) / Climax	LAMESA1
No rain / Blind Melon	NORAIN
Teenage Dirtbag / Wheatus (Loser ST)	TDIRTBAG
Dale nomas con el garrote / Los del Garrote	GARROTE
Dammit / Blink 182	DAMMIT
Sandstorm / Darude	SNDSTORM
This Love / Maroon 5	THISLOVE
Overprotected / Britney Spears	OVERPROT
First Date / Blink 182	FIRSTDAT
Everybody / Backstreet Boys	EVERYBOD
Boys don't cry / The Cure	BOYSDONT
Clocks / Coldplay	CLOCKS
Something / Lasgo	LASGOSOM
Hey Ya! / Outkast	HEYYA

TONOS: para celulares **NOKIA GSM (con chip)**, p.e. 1100 3395 3650 7210 8390 8890 9290, celulares SONY ERICSSON (con chip), p.e. T230 T300 T610 Z600, SAMSUNG R225 R210 T100, LG W3000S. Para celulares digitales **(sin chip)**: NOKIA: 1220 3320 5125 8260 8265. SAMSUNG: A325. Envia el texto: **TONOT** espacio **CODIGO** al **80008**

MOTOROLA: Para celulares motorola GSM **(con chip)**: motorola C333 C350. Envia el texto: **TONOM** espacio **CODIGO** al **80008**

POLYTONOS: tu telefono debe soportar polytonos (tonos polifonicos) y tener WAP configurado. Recibirás un mensaje con un link. Ve al link, baja el polytono que comprasle y listo.

JUEGOS

Envia JUEGO espacio CODIGO al 31416. Ve al link con tu celular y baja el juego. $26 + IVA*

¡¡¡ EXCLUSIVOS JUEGOS DE NAVIDAD !!!



código: CHRKISS
Funciona en: Nokia: 3530, 3595, 3510i, 3595i, 8910i, 3100, 3200, 6200, 6220, 6230, 6820, 6830, 7210, 7250, 3100b, 7250, 3600, 3660, 6600, 7610, 7650, N-Gage



código: SANTAART
Funciona en: Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 6830, 7210, 7250, 3100b, 7250i, 3600, 3650, 3660, 6600, 7610, 7650, N-Gage. Sharp: GX10



código: SANTACLA
Funciona en: Nokia: 3100, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 6830, 7210, 7250, 3100b, 7250i, 3600, 3650, 3660, 6600, 7610, 7650, N-Gage. Sharp: GX10.



código: SANTAMON
Funciona en: Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 6830, 7210, 7250, 3100b, 7250i, 3600, 3650, 3660, 6600, 7610, 7650, N-Gage



código: SANTARO
Funciona en: Nokia: 3100, 7250, 3100b, 7250i, 3600, 6600, 7610, 7650, N-Gage. SonyEricsson: K700, T610, Z600. Samsung: C100, X100. Siemens: C65, CX65, S55. Motorola: V220, V500



código: DROPZONE
Funciona en: Motorola: i85. Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6220, 6230, 6610, 6830, 7210, 7250, 3100b, 7250i, 3650, 3660, 6600, 7610, 7650, N-Gage. Sony Ericsson:P800, T616, Z600



código: UNDERGROUND
Funciona en: Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6800, 7210, 7250, 3100b, 7250i, 3600, 3650, 3660, 6600, 7610, 7650, N-Gage. Sony Ericsson: P800, T610, Z600



código: RACING
Funciona en: Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6800, 6820, 6830, 7210, 7250, 3100b, 7250i, 3600, 6600, 7610, 7650, N-Gage. Siemens: S55. Sony Ericsson: P800, T610, Z600.



código: KUNGFU
Funciona en: Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 6830, 7210, 7250, 3100b, 7250i, 3600, 3650, 3660, 6600, 7610, 7650, N-Gage



código: TRACK
Funciona en: Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6800, 6820, 7250, 3100b, 7250i, 3600, 6600, 7610, 7650, N-Gage. Sharp: GX10. Sony Ericsson: P800, P900, T610, Z600



código: BOULDER
Funciona en: Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6820, 6830, 7250, 3100b, 7250i, 3600, 3650, 3660, 6600, 7610, 7650, N-Gage. Sony Ericsson: P800, T610, Z600



código: GPRIX
Funciona en: Nokia: 3100, 3200, 5100, 6100, 6220, 6610, 6820, 6830, 7250, 3100b, 7250i, 3660, 6600, 7610, N-Gage. Sharp: GX10. Samsung: C100, E700, P400, S300. Siemens: S55.

Tu celular debe estar configurado para WAP. Envía el texto: JUEGO RACING al **31416**. Visita www.micel.com para más juegos

FONDOS

Envia FONDO espacio CODIGO al 80008. Ve al link con tu celular y baja la imagen. $13 + IVA*



MICELNAV



NAVIDAD1



NAVIDAD2



NAVIDAD3



NAVIDAD4



NAVIDAD5



NAVIDAD6



NAVIDAD7







NAVIDAD8 NIEVE1 NIEVE2 NIEVE3 NIEVE4 NAVIDAD9 NAVIDAD11 NAVIDAD

FONDOS DE PANTALLA: tu celular debe estar configurado para WAP. Para celulares Nokia: 3650, 6100, 7210, 7250, N-Gage, Panasonic: G60, GD88 Sony Ericsson: Z600, T610, Motorola: T720, T720i, E380, E366 Samsung: SGH-V200, S100, SGH-X105 Siemens: SL55. Recibirás una dirección WAP (link), desde tu celular ve al link.



espejo ¡¡¡ NUEVO !!! $3 + IVA

Haz pensar a tus amigos, enviándoles mensajes invertidos. Ej. Si envias el texto: ¿Quieres ir al cine el miércoles? tu amigo recibirá el texto: **?selocreim el enic la ri sereiuQ**, solo envia **ESPEJO <mensaje deseado> <número de cel de tu amigo 10 digitos) al 23568**



chistes $3 + IVA

Desde tu Telcel envia el texto **CHISTE <CATEGORIA DESEADA>** al número **23568**. Ejemplo: CHISTE CORTOS
Categorias: **CORTOS, DETODO, FEMINISTA, MACHISTA, NOMISMO, MAMAPAPA** y muchos más.

★ cumple de los artistas ¡¡¡ NUEVO !!! $3 + IVA

¿Quieres saber quién de los famosos celebra su cumple el mismo día que tu? Desde tu Telcel envia **CUMPLE <DIA MES>** al **23568**. Ejemplo: CUMPLE 2 JULIO

horóscopos $3 + IVA



Desde tu Telcel envia el texto **HOROS <TU SIGNO ZODIACAL>** al número **23568**. Ejemplo: HOROS ARIES

para regalar nuestro servicios

Manda un mensaje con el siguiente texto: **palabra clave del servicio que escogiste, un espacio, el código del producto, un espacio y el número de la persona a quien se lo vas a enviar. (10 digitos del número celular). Envialo al número que esté indicado en el servicio.**
Por ejemplo, si quieres regalar el tono de creep, envia el texto: TONO CREEP 1234567890 al número **80008**.

¿solo? ¡nunca más!

Si quieres conocer nuevas personas o ligar un poco, ésta es tu oportunidad.
Esto es más que un chat, encontrarás a hombres y mujeres de tu edad con las mismas inquietudes.
Es fácil y anónimo. Desde tu Telcel envia el texto **AMIGOS** al **23568**
Este servicio es para mayores de 18 años. Costo por mensaje $3.00

Estos son algunos equipos que soportan los servicios de micel, si el tuyo no está aquí, visita **micel.com** para verificar si puedes adquirir nuestros servicios. Servicios disponibles únicamente para celulares especificados en esta publicidad y en www.micel.com. ATENCIÓN A CLIENTES 01 800 00 MICEL o escribenos a soporte@micel.com *Aplican tarifas de transporte de Telcel GSM. Telcel no se hace responsable del servicio, del contenido ni de la publicidad. Los servicios que ofrece micel funcionan si tienes un Telcel.

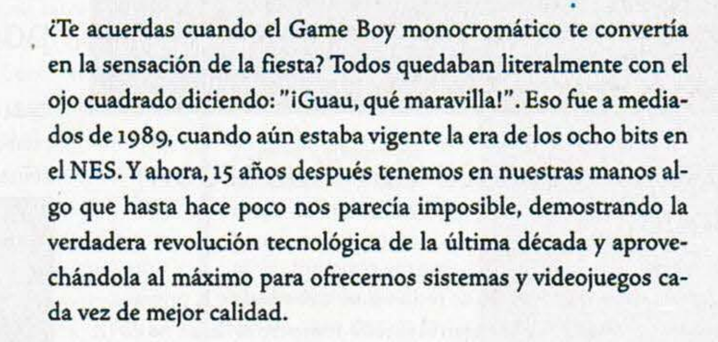



MARIO
¿SABES QUÉ FESTEJA CN ESTE MES?
LINK
¡Claro, cumplen 13 años!
MARIO
¡FELICIDADES, CLUB NINTENDO!
SEND
NINTENDO
MIC.

NINTENDO DS™

Toca, juega y... ¡diviértete!

Tan entretenido como un papalote, ¡pero con la facilidad de jugarlo dentro de tu casa!

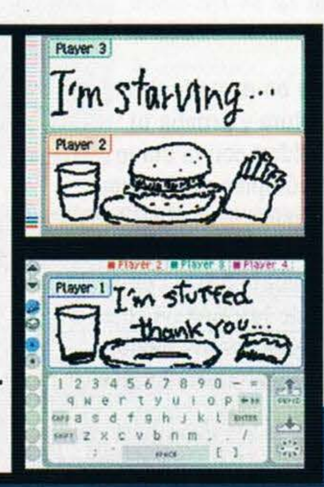


¿Te acuerdas cuando el Game Boy monocromático te convertía en la sensación de la fiesta? Todos quedaban literalmente con el ojo cuadrado diciendo: "¡Guau, qué maravilla!". Eso fue a mediados de 1989, cuando aún estaba vigente la era de los ocho bits en el NES. Y ahora, 15 años después tenemos en nuestras manos algo que hasta hace poco nos parecía imposible, demostrando la verdadera revolución tecnológica de la última década y aprovechándola al máximo para ofrecernos sistemas y videojuegos cada vez de mejor calidad.

El primer atractivo del Nintendo DS se centra en la doble pantalla; si ya tuviste la oportunidad de probar sus capacidades y características, sabrás exactamente cómo funciona, pero si no, te comentamos que una pantalla te sirve para ver la acción del juego normal, mientras que la segunda te da la oportunidad de checar mapas, estatus, *items* y un sinfín de opciones adicionales para experimentar un innovador sistema de juego desde dos perspectivas diferentes. Pero como ya te hemos hablado de ello, vayamos directo con lo importante: los juegos.

Para estas fechas ya tienes varios titulos para escoger, una buena opción es el remake de Super Mario 64, uno de los juegos de primera generación que por su sencillez, grado de diversión y otros tantos factores, se convertirá en uno de tus favoritos.

La moda son los textos escritos; todo mundo los usa en el celular, computadora o mandando palomas mensajeras, y ahora ya podrás comunicarte con tus cuates con tu NDS, gracias al PictoChat, un maravilloso software que viene incluido en tu sistema portátil.





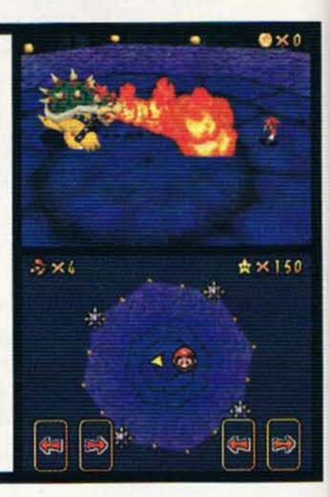
Super Mario 64 DS

Compañía: Nintendo
Accesorios: NDS Stylus
Categoría: Acción/Aventura

Mario regresó a la acción en una aventura tridimensional para el Nintendo 64, marcando una línea que usarían de ejemplo cientos de videojuegos. Ya sea por lo sencillo que es controlar a nuestro plomero favorito, o por los numerosos eventos que debemos completar a lo largo de cada misión, Super Mario 64 se convirtió en una obra maestra extraída de la mente de Shigueru Miyamoto; y ahora, en el Nintendo DS tenemos un remake que aparte del juego original, nos da la oportunidad de elegir de entre cuatro presonajes (Mario, Luigi, Yoshi y Wario) para luchar contra Bowser.

Otra ventaja es el uso de la segunda pantalla, donde observas el mapa del juego, así como también la posibilidad de conectarte vía inalámbrica con tus amigos para adentrarte en el modo multiplayer.

Nuevos personajes, escenarios y retos te esperan. Elige a tu héroe y aprovecha sus habilidades especiales para obtener hasta la última de las 150 estrellas: ¡30 más que en el original! escondidas en los rincones del castillo.



Yoshi al rescate del Mushroom Kingdom

La historia narra que después de recibir una invitación de la princesa Peach, Mario, Luigi y Wario viajan al castillo real; pero al llegar, no encuentran a nadie. ¡Qué extraño! ¿Será que la princesa se halla en otro castillo? Yoshi, quien gastaba su tiempo libre sobre el tejado pensando en la inmortalidad del cangrejo, despierta de repente para darse cuenta de que el castillo luce diferente y muy silencioso. Luego de un rato de investigación, él se percata de que Bowser robó las estrellas del castillo y capturó a los Toads dentro de la colección de pinturas. Es hora para que el valiente Yoshi salve el día e investigue dónde se encuentran los hermanos Bros. y Wario.



Entra en el modo de aventura y prueba tu habilidad con la mano en múltiples minijuegos diseñados especialmente para la pantalla táctil, o combate hasta contra tres de tus amigos en el Wireless Versus Mode, usando una sola tarjeta de juego.



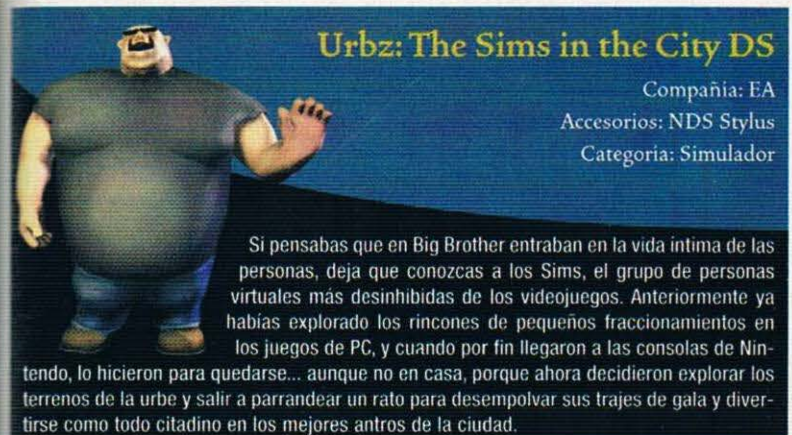
Cuando pensabas que no podía quedar mejor...

Cada personaje tiene movimientos especiales que lo hacen único, pero también comparten varios saltos que cubren grandes distancias horizontales o verticales; por ejemplo, Yoshi puede comerse a los enemigos y transformarlos en huevos para usarlos como armas; Mario golpeará, pateará y saltará entre las paredes para llegar a lugares elevados; por su parte, Wario tiene la fuerza para romper algunos bloques; y Luigi es capaz de saltar increíblemente alto. Y aún no terminan los cambios: las tradicionales Power Flowers te darán poderes impresionantes como invencibilidad, aliento de fuego o la facultad para flotar en el aire.





Urbz: The Sims in the City DS



Compañia: EA
Accesorios: NDS Stylus
Categoria: Simulador

Si pensabas que en Big Brother entraban en la vida íntima de las personas, deja que conozcas a los Sims, el grupo de personas virtuales más desinhibidas de los videojuegos. Anteriormente ya habías explorado los rincones de pequeños fraccionamientos en los juegos de PC, y cuando por fin llegaron a las consolas de Nintendo, lo hicieron para quedarse... aunque no en casa, porque ahora decidieron explorar los terrenos de la urbe y salir a parrandear un rato para desempolvar sus trajes de gala y divertirse como todo citadino en los mejores antros de la ciudad.

La versión de Nintendo DS nos transporta a nuevos lugares en la búsqueda por tomar el control de Miniopolis. Al completar las misiones exclusivas y minijuegos del DS, pasarás ratos de gran diversión en Splicer Island. Con el menú TouchScreen tienes la oportunidad de crear tus propios Urbz y mascotas usando tu dedo o el Stylus. La pantalla táctil también es utilizada como una PDA, dándote acceso a todos los menúes, NPCs y minijuegos con el movimiento de tu dedo.

¡Crea tu propia mascota como: Simosaurus Rex, Unicorn, Dodo, Veloci Rooster, Jackalope y muchos otros más para ayudar a completar ciertas misiones!



Asphalt:Urban GT

Compañia: Ubi Soft
Accesorios: NDS Stylus
Categoria: Carreras

Por su parte, Ubi Soft nos ofrece Asphalt: Urban GT, un título original de la poca agraciada consola de Nokia que pretende enaltecer su nombre ahora en el Nintendo DS; está bajo la tutela de Gameloft, compañía hermana de Ubi dedicada a los juegos inalámbricos y de teléfonos celulares.

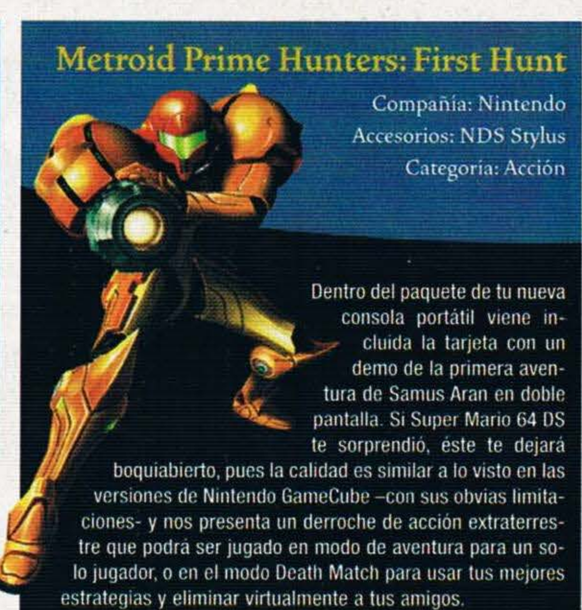
Para sorpresa de muchos, este título se ve realmente atractivo, mostrando pistas del mundo real y vehículos con licencia originales; pero, ¿sabes qué es lo mejor? El juego corre a 60 frames por segundo... ¡tal como muchos títulos del Nintendo GameCube!, generando un gameplay nunca antes visto en un portátil; y ya que hablamos de este aspecto, te comentamos que el control es tan sensible como en un auto real; debes enfrentar las curvas con cuidado de no derrapar.

El modo multiplayer estará disponible para dejar mordiendo el polvo a tus rivales. Por otro lado, la pantalla táctil es usada para cosas referentes al menú de controles. Sin duda será un buen contendiente para Ridge Racer.



Metroid Prime Hunters: First Hunt

Compañia: Nintendo
Accesorios: NDS Stylus
Categoria: Acción



Dentro del paquete de tu nueva consola portátil viene incluida la tarjeta con un demo de la primera aventura de Samus Aran en doble pantalla. Si Super Mario 64 DS te sorprendió, éste te dejará boquiabierto, pues la calidad es similar a lo visto en las versiones de Nintendo GameCube –con sus obvias limitaciones- y nos presenta un derroche de acción extraterrestre que podrá ser jugado en modo de aventura para un solo jugador, o en el modo Death Match para usar tus mejores estrategias y eliminar virtualmente a tus amigos.

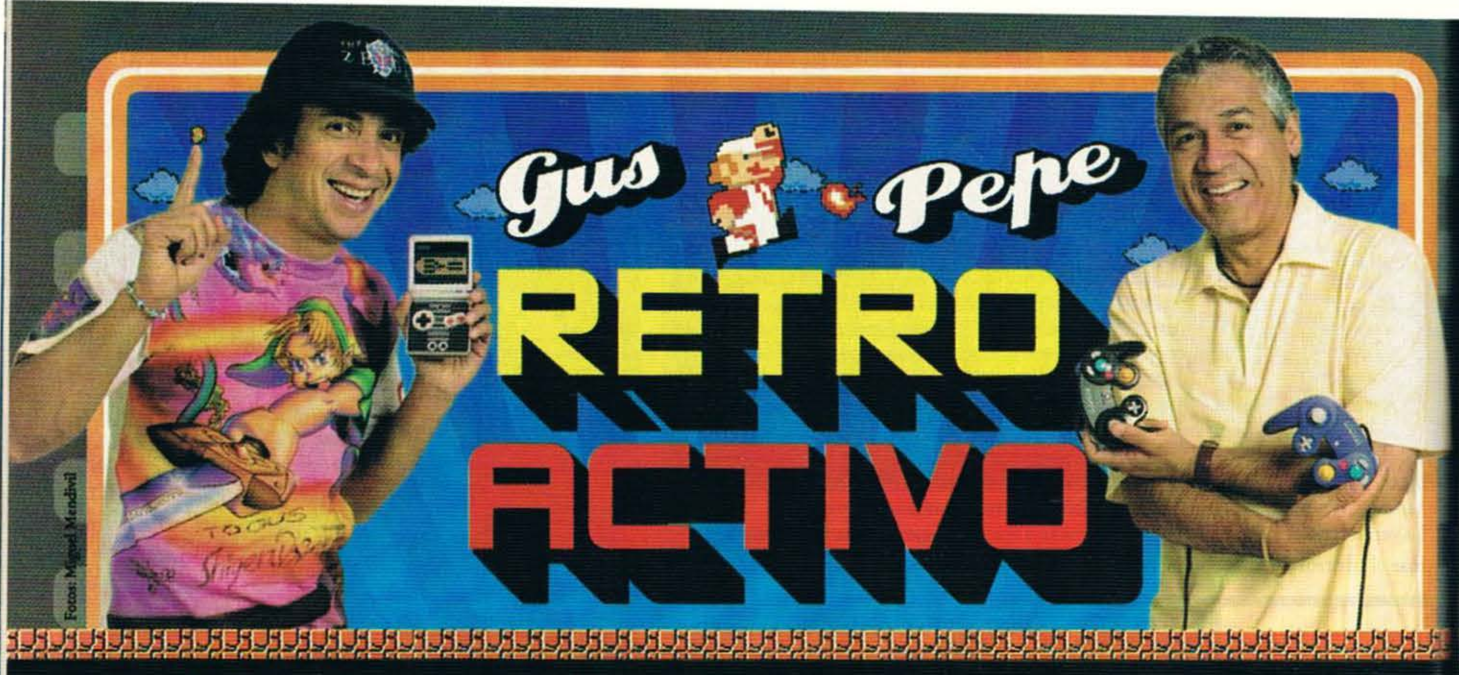
¿Cables? ¡Quién los necesita! Ahora la moda es lo inalámbrico, y para no quedarse atrás, Nintendo aprovecha la opción WI-FI del DS para darnos la acción de la competencia –con una sola tarjeta de juego- sin ocupar molestos cables. Ya era hora, ¿no?



La pantalla táctil te da una nueva perspectiva del combate intergaláctico, mostrando parte del mapa para ubicar los peligros venideros, o simplemente para usarla como un gatillo más certero al presionar con el Stylus directamente al objetivo que quieres destruir. Si has usado alguna agenda Palm, estamos seguros que sabrás a lo que nos referimos; es, sin duda, una de las mejores formas de disfrutar un título como éste.



Estos son sólo algunos de los títulos de lanzamiento para el Nintendo DS. En los siguientes meses veremos grandes sorpresas como: Mario Kart DS, Yoshi´s Touch & Go y WarioWare Inc. ¡Mantente pendiente, porque en los próximos números de Club Nintendo te daremos toda la información para que conozcas las novedades de las tres consolas de Nintendo!



¿Sabías cómo comenzó Club Nintendo y cuáles fueron los motivos?

¡Qué tal, Nintendo-maniacos! ¿Cómo están? Antes que nada, déjennos decirles que es un verdadero gustazo el poder escribir nuevamente esta columna para contarles un poco más de la historia de Club Nintendo.

PEPE: Y tomamos la decisión de seguirla escribiendo a petición de mucha, pero mucha gente apasionada del videojuego que nos ha insistido en hacerlo, como la mamá de Gus, sus hijos y todo el personal del Hospital "El Paisa", que son como sus hijos postizos...

GUS: ...Y algunas admiradoras de Pepe, como son la mamá de Lucero, la de Tatiana y también Irma Serrano, que por cierto tiene tu misma edad, ¿no, Pepe?

PEPE: Ya va a empezar el simpatías de Gus... Bueno, lo cierto es que sí nos han escrito y también hemos tenido oportunidad de escucharlo de viva voz de nuestros lectores, para que le sigamos con esta sección de retroactivo.

A propósito, yo no sé por qué Gus cotorrea tanto con lo de mi edad, si cuando lo conocí él manejaba un coche automático y yo apenas estaba aprendiendo a manejar... mi carreola; así que échenle cuentas. Bueno, la cosa es que por una mala jugada del destino Gus y yo nos conocimos desde hace mucho.

GUS: En una ocasión yo me encontraba trabajando, porque yo sí trabajaba, mientras Pepe perdía el tiempo dizque tratando de conseguir clientes para la agencita de publicidad que teníamos.

Recuerdo cuando salió "The Legend of Zelda"... ¡guauuu!

Entonces me llamó por teléfono y me dijo que era urgente que me comprara una cosa que se llamaba "Nintendo", y yo le dije: "no tintendo nada".

PEPE: Obvio, era el chiste más "#$%& que se le ocurría a la gente "#$%&/. Bueno, yo le llamé porque esa tarde me metí a un súper de esos chiquitos y ahí estaban vendiendo una consolita, que la verdad parecía todo menos un sistema de videojuego. Cuando la instalé en mi tele me quedé con el ojo cuadrado; eran imágenes de videojuego que no se comparaban con nada de lo que existía, y es que estaba viendo a Mario BROS, nada más y nada menos que en la consola de 8 bits de Nintendo, el NES.

GUS: A partir de ese momento se apoderó de nosotros una sensación maravillosa, una magia indescriptible, una necesidad de maniobrar y acariciar los controles por periodos largos y...

PEPE: ¡Ay, no manches, Gus! Nos gustó mucho y ya. La cosa es que yo creo que fuimos de los primeros clavados de este sistema. Recuerdo cuando salió "The Legend of Zelda"... ¡guauuu! Era un cartucho dorado y el

juego simplemente nos dejó como tarados (bueno, Gus ya estaba). Durante varios días nos hablábamos a cualquier hora de la noche para preguntarnos cosas acerca del juego: que cómo conseguía la balsa o que cómo le hacía para pasar al jefe del nivel 6...

GUS: Como Pepe no daba una, yo le tenía que decir todos los secretos del juego. Y así, poco a poco nos hicimos de una gran cantidad de cartuchos, hasta que un día nos metimos a la primera tienda oficial de Nintendo que abrió. Y nos quedamos asombrados de ver todo los títulos que tenía, además de uno que otro accesorio. Me sentía como Alicia en el País de las Maravillas.

PEPE: Se sentía como Alicia, porque le gustaba ponerse peluca güera y enchinarse las pestañas.



Bueno, el caso es que de repente, que vemos a un conocido nuestro: era el señor Jorge Nogami, a quien en alguna ocasión le manejamos la publicidad para los productos Canon, cámaras y calculadoras. Él ya había dejado esa empresa y había puesto la tienda de Nintendo, y nos platicó que ya había un representante oficial para Nintendo en México y era C. Itoh.

GUS: El señor Nogami nos llamó a la agencia de publicidad para concertar una cita, acudimos y nos pidió que le hiciéramos "algo" que llamara la atención de los videojugadores, que tuviera información de los juegos que vendía en su tienda y además que se lo llevaran a su casa. Y después de pensar en varias opciones fue así que se nos ocurrió hacer los ya famosos boletines de dos tintas, tamaño oficio y doblados en tres, lo que a la larga se convirtió en "Club Nintendo".

PEPE: Así es. Se nos ocurrió hacer un boletín para todos los compradores de la tienda del señor Nogami. Al principio él estaba feliz porque la gente iba más seguido a la tienda, tomaba el boletín y se compraba algún cartucho. Al final del día el boletín se agotaba y el señor Nogami también porque andaba por todo el establecimiento atendiendo a la bola de chavos que iban. Pero después algo le salió mal y ya no estaba tan contento, porque la gente llegaba, tomaba su boletín y se iba muy feliz sin comprar nada.

Había alguien que estaba muy bien enterado: él era el señor Terhuide Kikuchi, presidente de C.Itoh de México, representantes oficiales de Nintendo en nuestro país, que nomás nos estaba echando ojo. Entonces un buen día nos mandó llamar a sus oficinas para ver la posibilidad de que le hiciéramos una revista en la que a la vez de informar, se promovieran los productos de Nintendo.

PEPE: Lo que sigue ya es historia. Estuvimos trabajando muy duro para que saliera el primer número de una revista, que en un principio se iba a llamar "Universo Nintendo" y que finalmente se denominó "Club Nintendo". Te presentamos con orgullo el "dummy" del número uno, que es muy parecido a la portada final. Desde el primer día que comenzamos con este proyecto nos entregamos totalmente a la marca y le hemos puesto todo el corazón para seguir adelante.

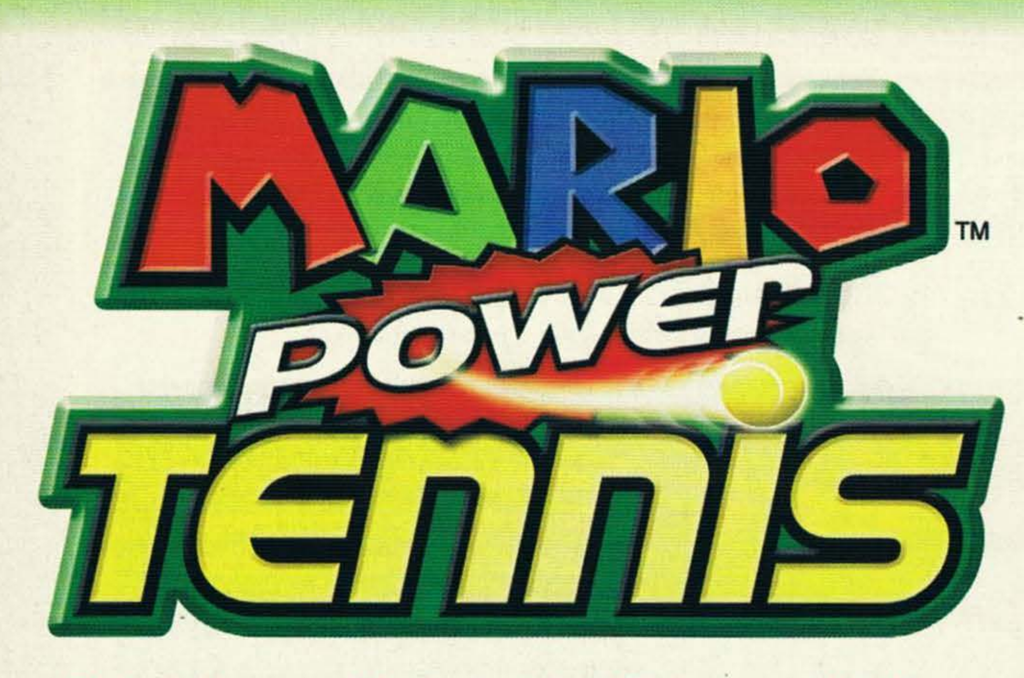
GUS: Y lo seguiremos haciendo mientras que ustedes lo pidan.



El dummy original de la revista. Lo conservamos con cariño.

ESCRÍBENOS Y DINOS TUS COMENTARIOS

GAME OVER



Todo el Mushroom Kingdom está de fiesta porque **Mario** y sus amigos se reunieron de nuevo para disputar el título al mejor jugador de tenis del reino. Esta vez resultará más difícil decidirlo, ya que todos han entrenado bastante y cuentan con tiros especiales para intentar llevarse la victoria. ¿Te crees lo suficientemente bueno para aceptar el reto? Pues toma tu raqueta porque ¡la cancha de tu Nintendo GameCube está oficialmente abierta!

¡Toda la emoción del deporte blanco, como nunca la habías vivido!





Como todos los jugadores sabemos, lo importante en un título de deportes es que el personaje realice justo lo que quieres en el momento oportuno. En **Mario Tennis** para el Nintendo 64 se logró a la perfección; así que para la versión de Nintendo GameCube, se optó por retomar aquel estilo de juego. Tiempo después, el equipo de Camelot se dio cuenta de que sólo estaban mejorando los gráficos de la primera versión; así que se replanteó todo el juego desde cero, para crear un estilo distinto, y déjanos decirte que lo lograron: es un título con una gran movilidad y a la vez con varios detalles que lo hacen bastante divertido.



Compañía: **Nintendo**
Desarrollador: **Camelot**
Clasificación: **Everyone**
Categoría: **Deportes**
Jugadores: **4 simultáneos**

Como suele pasar en los juegos multiplayer de Nintendo, la cantidad de personajes a elegir es extensa, y este título no es la excepción. Todos los competidores de la edición anterior aparecen aquí, además de nuevos "tenistas" como **Diddy** o los **Klaptraps**, ambos del universo de Donkey Kong. Los jugadores están divididos en categorías; por ejemplo: **Mario** y **Luigi** son jugadores balanceados; tanto su velocidad como su potencia son medianas, ideales para empezar a jugar. **Bowser** y **Donkey Kong** tienen gran potencia para sus tiros, pero son demasiado lentos. **Peach** y **Daisy** son muy veloces pero sus disparos son muy débiles. **Troopa** y **Shy Guy** son jugadores de velocidad media y su tiro es con "efecto". Tomando en cuenta estas características, debes elegir al personaje que mejor se acople a tu ritmo de juego.

¿Una aspiradora y un martillo?





Entrando de lleno al *gameplay*, te comentamos que es bastante intuitivo y no te costará nada de trabajo acostumbrarte al control; con el botón A realizas tiros de altura media y con el B elevas la pelota. Hasta aquí todo normal. Pero el verdadero cambio se dio al agregarle a cada personaje dos movimientos especiales, uno para atacar y otro para defender, los cuales activas con el botón X. Cada personaje le pone un toque personal a sus tiros; por ejemplo, **Donkey Kong** atrapa la pelota en un cañón con forma de barril para luego dispararla. **Luigi** puede activar la aspiradora que utilizó en **Luigi´s Mansion** para regresar los tiros difíciles, y **Mario** emplea su típico martillo para regresar la bola.

¡Cuidado con la pintura!

Mención aparte la que merecen las canchas; al principio sólo puedes elegir de entre algunas de pasto y arcilla, pero conforme ganes los distintos torneos, obtendrás nuevas, que estarán diseñadas tomando en cuenta el escenario de varios juegos de Nintendo, tanto clásicos como nuevos. Encontramos, por ejemplo, la cancha de **Mario Sunshine**, que tiene manchas de pintura por todas partes, lo que provoca que te resbales al pisarlas; la princesa **Peach** cuenta con un domo para realizar sus encuentros; o ¿qué te parecería un partido en el patio trasero de la mansión embrujada de **Luigi**?



Como ya lo mencionamos, también hay canchas basadas en juegos no tan nuevos, como por ejemplo la de Super Mario Bros. ¡Sí! Aquel juego en el que teníamos que golpear el piso por donde pasaran cangrejos y algunos Koopas para después derribarlos tocándolos. Sin duda esta cancha se convertirá en la favorita de los veteranos del control.



Diversión para cuatro jugadores

En cuanto al modo multiplayer, es realmente envolvente; los encuentros son dinámicos gracias a la excelente movilidad y todas las situaciones graciosas que se generan debido a la incorporación de los movimientos especiales te harán pasar grandes fines de semana con tus amigos; además, se añadieron seis minijuegos:

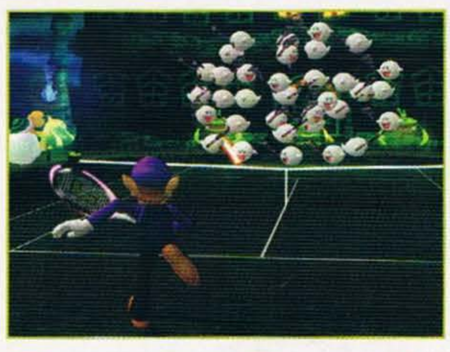
Chain-Chomp Challenge

Aquí encontrarás un par de hambrientos **Chain–Chomps**, a los que debes alimentar por medio de pelotas de tenis. Tú estarás colocado en un extremo de la cancha y las "mascotas" del otro. Las bolas se dispararán desde un dispositivo localizado en la parte de la cancha donde están los **Chain-Chomps**, y con ayuda de tu raqueta tienes que mandárselas para que se alimenten. Sólo necesitas práctica y un poco de paciencia para completarlo.

Coin Collectors

De un extremo de la cancha habrá unos tubos de donde saldrán monedas, y tal como lo imaginas, debes disparar las pelotas directo hacia ellas para ganar más; este modo es un poco más sencillo que **Chain-Chomp Challenge**, debido a que en este caso tus objetivos están fijos.







Terror Tennis

Se realiza en una cancha fantasma, en la cual de un extremo estas tú y del otro hay literalmente ¡cientos de fantasmas!, a los cuales debes golpear con tu pelota; cada que le pegues a uno, la bola regresará como si te hubieran contestado, así que mantente atento para saber en dónde caerá. Realmente no es muy difícil, pero sí tardado de completar.

Tic Tac Glow

Compite contra reloj para atrapar la mayor cantidad de *shines* con tu pelota; éstos aparecerán al azar del lado contrario del campo al que te encuentres. Suena sencillo, ¿no? Pues sí, es muy fácil de jugar, además de bastante divertido, y estamos seguros de que pasarás horas tratando de romper tus récords,

Clean the Shine

Es prácticamente el mismo minijuego, sólo que en éste los *shines* están cubiertos con pintura, y por medio de pelotazos debes limpiarlos. Conforme el tiempo se termine, los *shines* desaparecerán más rápido, así que no titubees en tus disparos para poder terminarlo.

Artist in the Court

¡Saca al artista que llevas dentro! De un lado de la cancha estará un muro con la cara de alguno de los personajes del juego, pero en blanco y negro; el objetivo es pintarlo lanzándole pelotas; parece fácil, pero no lo es, ya que debes intentar que las pelotas sean del color correspondiente al área que quieres pintar; por ejemplo: si estás dándole color a la cara de Wario, debes lanzar una pelota amarilla para su gorra y una morada para su "W", y no al contrario. Pero si eres daltónico... déjalo a la suerte...







Punto para partido

Camelot realizó un excelente trabajo desarrollando Mario Power Tennis: el modo para un jugador es absorbente y demandante: no puedes distraerte un solo segundo; y ni qué decir de los partidos entre cuatro jugadores: son superdivertidos, y seguramente será la opción que le dará más vida a este título; simplemente no puedes perdértelo.

Ranking

1 — 10



Crow: 7.5

Múltiples canchas, nuevos personajes y una extensa gama de poderes, que ya quisiera tener Anna Kournikova, son parte de los ingredientes que sazonan a **Mario Power Tennis**. Definitivamente superior a su antecesor de N64, pero por desgracia no ofrece mucho *replay value* en la modalidad individual después de conseguir el 100% del juego, tal como ocurrió con **Mario Golf**. Otro punto que no me agradó es que no cuenta con ningún tipo de conectividad.



Panteón: 9.0

Si disfrutaste del **Mario Tennis de N64**, no puedes dejar de jugar esta nueva versión de este clásico. **Mario Power Tennis** es un excelente título que lleva al extremo la diversión de este deporte con la ayuda de los personajes más conocidos del mundo de **Mario**. El gameplay es muy bueno y los valores están más cuidados que nunca. Simplemente no puedes evitar quedarte jugando por horas esta genial opción para los fans del tenis.



Master: 9.0

Hace poco, un amigo me comentó que él prefería los videojuegos de tenis con profesionales y no con personajes "irreales", ya que según él, eso es para los niños. Así que se compró su juego con personajes reales, y ¿qué creen? ¡Ya lo aburrió! Quise compartir con ustedes esta anécdota, porque para mí, y sé que para muchos de ustedes, lo importante en un juego es la diversión; y **Mario Power Tennis** no tiene rival en este aspecto. Lo recomiendo ampliamente, sobre todo si juegas con más de dos personas.



F-ZERO® GP LEGEND

Nuestras estrategias de F-Zero GP Legend continúan este mes con las historias de los cuatro villanos del juego y con los modos adicionales. Pero primero veremos cómo tener todos los secretos del modo Grand Prix.

CARRERA EXTREMA

MODOS DE COMPETIR Y SECRETOS

GRAND PRIX





El modo Grand Prix te permite competir contra 29 corredores controlados por la computadora para conseguir la mejor posición. Puedes elegir cuatro copas y tres niveles de dificultad. La lista de la derecha muestra todas las máquinas disponibles en este modo, sus pilotos y cómo obtenerlos.

ZERO TEST



El Zero Test reta tus habilidades de corredor a través de diversas misiones con una pista y vehículo específico. Hay cuatro niveles de dificultad, cada uno con 12 misiones. Por ejemplo, una de las pruebas de la C-class Zero Tests requiere que libres una vuelta cerrada con una máquina que tiene un nivel de agarre D, lo cual es muy complicado.

TIME ATTACK



Trata de superar tus mejores tiempos individuales de pista y de vuelta en Time Attack. Tendrás acceso a todas las pistas y máquinas que has ganado en Grand Prix Mode. Aquí hay cinco copas con varias dificultades: Bronze, Silver, Gold, Platinum y Championship.

MÁQUINA	PILOTO	REQUERIMENTO
DRAGON BIRD	RICK WHEELER	—
BLUE FALCON	CAPTAIN FALCON	—
GOLDEN FOX	DR. STEWART	—
WILD GOOSE	PICO	—
FIRE STINGRAY	SAMURAI GOROH	—
ELEGANCE LIBERTY	LUCY LIBERTY	COMPLETA RICK'S STORY
ASTRO ROBIN	JACK LEVIN	COMPLETA JACK'S STORY
WHITE CAT	JODY SUMMER	COMPLETA JODY'S STORY
DEATH ANCHOR	ZODA	COMPLETA ZODA'S STORY
PANZER EMERALD	LISA BRILLIANT	COMPLETA LISA'S STORY
BLACK BULL	BLACK SHADOW	COMPLETA BLACK SHADOW'S STORY
WONDER WASP	JOHN TANAKA	COMPLETA TODO EL STORY MODE
GREAT STAR	MR. EAD	OBTÉN 255 BILLION EN RICK'S STORY
TWIN NORITTA	GOMAR & SHIOH	OBTÉN 255 BILLION EN FALCON'S STORY
HYPER SPEEDER	BEASTMAN	OBTÉN 255 BILLION EN ZODA'S STORY
QUEEN METEOR	MRS. ARROW	OBTÉN 255 BILLION EN GOROH'S STORY
LITTLE WYVERN	JAMES McCLOUD	OBTÉN 255 BILLION EN LISA'S STORY
KING METEOR	SUPER ARROW	OBTÉN 255 BILLION EN BLACK SHADOW'S S
SPACE ANGLER	LEON	GANA LA COPA NOVICE BRONZE
BIG FANG	BIO REX	GANA LA COPA NOVICE SILVER
DEEP CLAW	OCTOMAN	GANA LA COPA NOVICE GOLD
MIGHTY HURRICANE	ROGER BUSTER	GANA LA COPA NOVICE PLATINUM
IRON TIGER	BABA	GANA LA COPA STANDARD BRONZE
WILD BOAR	MICHAEL CHAIN	GANA LA COPA STANDARD SILVER
GREEN PANTHER	ANTONIO GUSTER	GANA LA COPA STANDARD GOLD
CRAZY BEAR	DR. CLASH	GANA LA COPA STANDARD PLATINUM
MIGHTY TYPHOON	DRAQ	GANA LA COPA EXPERT BRONZE
SUPER PIRANHA	KATE ALEN	GANA LA COPA EXPERT SILVER
RED GAZELLE	MIGHTY GAZELLE	GANA LA COPA EXPERT GOLD
BLOOD HAWK	BLOOD FALCON	GANA LA COPA EXPERT PLATINUM
MOON SHADOW	MISAKI HARUKA	COMPLETA LA CLASE C EN ZERO TEST
NIGHT THUNDER	SILVER NEELSON	COMPLETA LA CLASE B EN ZERO TEST
SONIC PHANTOM	THE SKULL	COMPLETA LA CLASE A EN ZERO TEST
MAD WOLF	BILLY	COMPLETA TODAS LAS ZERO TESTS

SAMURAI GOROH

Samurai Goroh es un famoso bandido intergaláctico. Se rumora que su base de operaciones se encuentra en Red Canyon, pero él y sus seguidores siempre andan por toda la galaxia en búsqueda de su siguiente gran golpe. Goroh está casado con la bella Lisa Brilliant, una talentosa piloto de F-Zero. El samurái busca vengarse del corredor que lo envenenó durante una reciente carrera Grand Prix. El Fire Stingray, la máquina F-Zero de Goroh, tiene el más alto rating de Doby y un excelente Grip. Su bajo nivel de Boost y su gran peso lo hacen un fuerte adversario en distancias cortas.





CAPTAIN FALCON



El Samurai Goroh y el Captain Falcon existen en lados opuestos de la ley; uno lucha por mantener la paz y traer a los criminales a la justicia y el otro roba y causa estragos. Goroh y Falcon se cruzan de vez en cuando y liman asperezas como hombres maduros, ¡con una carrera F-Zero!

FIRE STINGRAY

LA HISTORIA DE SAMURAI GOROH

#1 RED CANYON: WIN THE RACE IN THIS TOUGH-TO-HANDLE MACHINE.



Cuando la pista se divida después de la línea de inicio, toma el camino de la izquierda,; tiene un salto, pero es más corta que la del lado derecho. Acércate a la útima curva de la pista con cuidado y usa tu frenos si es preciso. Inclínate a la derecha para hacer un Side Attack; ahora usa el Booster para ganar terreno.

#2 RED CANYON: BEAT LISA!





Tienes una vuelta para ganarle a Lisa a llegar a la línea de meta. Presiona los frenos y usa los Side Attacks para pasar por las vueltas cerradas. La parte en S es especialmente complicada. Completa este capítulo para que abras la historia de Lisa.

#3 RED CANYON: BEAT CAPTAIN FALCON IN THE RACE!

Tu vehículo no tiene Boost en esta carrera, así que usa las Boost Plates para poder mantener tu velocidad al máximo. Éstas están situadas después de las vueltas cerradas, así que toma la curva abierta para alcanzarlas. Evade las áreas lentas frenando y con los Side Attacks.

#4 SAND OCEAN: GET AWAY FROM BLACK SHADOW!







Tienes solamente una vuelta para ganarle a Black Shadow; así que cada movimiento cuenta. La pista está llena de curvas cerradas y obstáculos, debes moverte rápido para evitar perder velocidad. Gana y tendrás la historia de Black Shadow.

#5 SILENCE: BEAT ANTONIO GUSTER!





Usa tus Boost y da vuelta a la derecha cuando la pista se divida. Usar la Boost Plate de la izquierda te hará más difícil tomar las curvas que siguen. Si pasas por la segunda Boost Plate, deberás prepararte para frenar e inclinarte para tomar la vuelta que está pasando esta área. Usa el Boost para pasar por las zonas rugosas y esquivar las dos rampas de la pista; que te dan más problemas que ayuda.

LISA BRILLIANT

PANZER EMERALD

Lisa Brilliant es una extremadamente hábil piloto de F-Zero, pero también es una ladrona y esposa de Samurai Goroh. Ella usa su encanto como si fuera un arma para obtener todo lo que desea; es inclusive más siniestra que su marido. Lisa ha perdido misteriosamente su memoria y busca una manera para recuperarla. Su Panzer Emerald tiene las mismas cualidades que el vehículo de Samurai Goroh, pero es ligeramente más ligero. Por lo demás, es una máquina muy difícil de vencer que requiere un control superior y una maestría para controlarse.

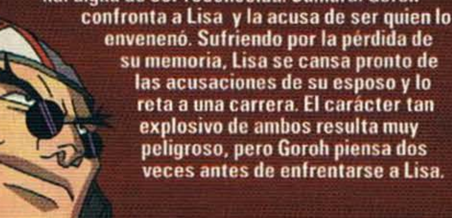


SAMURAI GOROH





Lisa Brilliant y Samurai Goroh tienen un matrimonio muy tosco. Pero cuando no están peleando, son una fuerza criminal digna de ser reconocida. Samurai Goroh confronta a Lisa y la acusa de ser quien lo envenenó. Sufriendo por la pérdida de su memoria, Lisa se cansa pronto de las acusaciones de su esposo y lo reta a una carrera. El carácter tan explosivo de ambos resulta muy peligroso, pero Goroh piensa dos veces antes de enfrentarse a Lisa.



LA HISTORIA DE LISA BRILLIANT

#1 RED CANYON: WIN THE RACE!





Una engañosa curva en S está después de la primer área de abismo. Frena y realiza un Side Attack para moverte a través de esta parte sin problemas. Cuando llegues al segundo salto de la pista, inclínate a la derecha, pues de lo contrario tu velocidad será reducida considerablemente.

#2 RED CANYON: BEAT SAMURAI GOROH!



Debes vencer a Samurai Goroh a la línea de meta en una vuelta. Maniobra por las áreas lentas para mantener tu velocidad. Frena y da vuelta para pasar por las curvas cerradas de la pista. Usa tu Boost con cuidado, especialmente por la recta a la mitad del circuito; pues se convierte en la vuelta en S.

#3 SILENCE: BEAT ANTONIO GUSTER!



En el tercer capítulo de Lisa, ella compite contra Antonio Guster en la misma pista que su esposo pasó en su quinto capítulo. Usa las mismas estrategias que antes: da la vuelta a la derecha cuando el camino se divida, usa el Boost en las áreas lentas para mantener tu velocidad y evita las rampas de salto.

#4 MUTE CITY: WIN THE BATTLE AGAINST ZODA!



Usa tu Boost para pasar sin problemas sobre las zonas lentas en las esquinas del circuito. Cuando llegues al segundo salto, hazte a la derecha para que pases por la zona siguiente con más velocidad. Esta pista tiene sólo una vuelta cerrada, así que inclínate y usa tus frenos para poder pasarla.

#5 LIGHTNING: BEAT BLACK SHADOW!





El curso Lightning Grand Prix, que ha aparecido en las historias de algunos héroes; contiene muchos saltos. Toma todas las Boost Plates y usa el Boost de tu máquina para que antes de cada salto incrementes tu velocidad.

BLACK SHADOW

Black Shadow, el auto proclamado gobernante del universo, es la maldad encarnada. Él dirige una organización criminal que incluye personajes sombríos como Zoda, Octoman y Bio Rex. Sus verdaderas intenciones son desconocidas, pero deja destrucción y caos en su camino por dondequiera que vaya. La máquina de Black Shadow, el Black Bull, tiene el más alto rating de Body y Grip en el juego, pero el menor de Boost. Estos atributos hacen a su vehículo, uno de los más difíciles de controlar en todo el juego F-Zero.





ZODA





Después de que Zoda fue capturado por la Galaxy Police hace 150 años, fue encerrado en un planeta en suspensión criogénica. Black Shadow lo descubrió y lo revivió para que trabajara como uno de sus secuaces. Zoda obedece a Black Shadow y cumple sus mandatos, pero este morado sujeto tiene sus planes propios. Zoda espera el momento oportuno para deshacerse de Black Shadow.

BLACK BULL

LA HISTORIA DE BLACK SHADOW

#1 RED CANYON: DO A SIDE ATTACK ON LISA'S MACHINE!



El Black Bull tarda mucho más que los demás vehículos en alcanzar la velocidad máxima, lo que hace difícil librar el primer obstáculo de la pista. Concéntrate en pasar el salto de cada vuelta, y trata de alcanzar a Lisa en la segunda mitad. Después de que la golpees con un Side Attack, completa la carrera y tu objetivo.

#2 ILLUSION: DESTROY ZODA'S MACHINE.



La máquina de Zoda tiene un bajo rating de Body, así que destruirlo no será problema. Sin embargo, el problema es alcanzarlo. Da vueltas con cuidado, pues esta pista no tiene los bordes antigravedad. Ataca a Zoda en áreas anchas para evitar volar tu propio vehículo. Usa Side Attacks para que golpees a tu oponente..

#3 SAND OCEAN: DESTROY SAMURAI GOROH'S MACHINE.

Tienes solamente 47 segundos para alcanzar a Samurai Goroh y destruir su máquina. Si usas el Boost tan pronto como inicie la carrera, podrás alcanzarlo antes de que llegue a las curvas cerradas. Evita las áreas lentas, y usa el Boost si trata de dejarte atrás.

#4 LIGHTNING: WIN THE RACE!





Mantener tu velocidad al máximo durante la cuarta carrera de Black Shadow es la llave para la victoria. Toma todos los Boost Plates y usa el Boost de tu propio vehículo cuando se acabe el efecto de las Plates. Si logras alcanzar al Captain Falcon, usa tus Side Attacks contra él.

#5 WHITE LAND: WIN THE BATTLE WITH RICK WHEELER!





Vencer a Rick Wheeler no es una tarea fácil, el rango increíblemente lento de aceleración del Black Bull no te permite tener errores durante esta carrera. Frena antes de las curvas cerradas, especialmente después de la segunda Boost Plate. Desacelera y toma la curva amplia para librarla por completo. Ten cuidado con las curvas en S que están cerca de l final de la pista. Si te abres demasiado en estas zonas, podrás perder muchísima velocidad, lo que te llevará a perder el capítulo por falta de tiempo.

ZODA

DEATH ANCHOR

Zoda fue un notorio criminal de hace 150 años; ahora hace el trabajo sucio de Black Shadow. Es un lunático que no tiene sentido de compañerismo ni de lealtad, ni siquiera con Black Shadow. Es el tipo más peligroso y mafioso. El vehículo de Zoda, el Death Anchor, tiene el mayor rating de Boost, pero un agarre moderado y un bajísimo nivel de Body. Resulta bastante complicado usar su máquina de carreras.

LA HISTORIA DE ZODA

#1 MUTE CITY: GET AWAY FROM RICK AND FALCON!

La pista de Mute City tiene curvas de 90 grados, así que usa tus frenos para tomarlas con cuidado. También enfrentarás dos vueltas muy cerradas bastante prolongadas. Usa tu Side attack para poder librarlas.

#2 ILLUSION: BEAT BLACK SHADOW!



Este circuito es el mismo que apareció en el segundo capítulo de Black Shadow. Si tomas todos los Boost Plates, dejarás a Black Shadow mordiendo el polvo. Toma los pequeños atajos de las curvas para ganar tiempo y usa el Boost si Black Shadow te alcanza. Ten cuidado porque no hay barreras antigravedad en este peligroso circuito.

#3 MUTE CITY: BEAT LISA!

Recordarás esta pista del cuarto capítulo de Lisa. Usa las mismas tácticas que antes: utiliza el Boost en las zonas lentas y toma todos los Boost Plates para que consigas mantener tu velocidad. Ten cuidado con los saltos.

#4 FIRE FIELD: DESTROY ALL OF THE MACHINES IN THE RACE!



Puedes ganarle a uno de los competidores justo al inicio si ejecutas un Side Attack; de esta manera, podrás usar las minas a tu favor y conseguir una buena ventaja. Tómate tu tiempo, pues son sólo tres vehículos a destruir en esta pista y cinco vueltas para lograrlo. Si no te cuidas, podrías caer tú mismo en las minas y perder.

#5 BIG BLUE: BEAT RICK AND JACK IN THE RACE!

El vehículo de Zoda no soporta mucho daño, así que mantén un ojo en la barra de energía. Si no tienes cuidado, los saltos de la pista destruirán al Death Anchor. Presiona Abao cuando caigas; requiere de buena precisión, así que si no estás seguro, no lo hagas. Evita dar demasiado cerradas las curvas, desacelera en lugar de frenar para que evites girar demasiado. Usa tu Boost en la zona donde está el abismo grande para cruzar sin daño.

RICK WHEELER





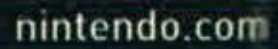
Imagina lo que significa que tu vida entera, tu relación, tu prestigiosa carrera, todo; sea destruido por un sólo hombre. La pesadilla es una realidad para Rick Wheeler. La amarga enemistad entre Rick y Zoda, combinada con 150 años de historia, ha incrementado su rivalidad. Rick no se detendrá ante nada para traer a Zoda ante la justicia. Por nada.

PRÓXIMAMENTE 2005

LA CARRERA INICIA

Los dinámicos personajes de GP Legend, las explosivas rivalidades y las veloces máquinas, exigirán que pulas tus habilidades al máximo. Así estés corriendo en el intenso modo de historia de F-Zero o compitiendo contra tus amigos, en una carrera de multiplayer la acción siempre será extrema. Satisface tu hambre de más competencias F-Zero con las series animadas. Próximamente en el 2005.





MARIO PARTY® 6

¡MICRÓFONO NINTENDO GAMECUBE INCLUIDO!



SÓLO PARA NINTENDO GAMECUBE

www.marioparty.com



NINTENDO GAMECUBE™

¿Qué pasaría si el mundo que creemos real, sólo fuera un sueño, y los sueños fueran el mundo real?

Baten Kaitos

Por: Master

© Namco 2004

Compañía: Namco **Desarrollador:** Monolith Software **Categoría:** RPG **Clasificación:** Teen **Jugadores:** 1

Desde principios de año hemos tenido la fortuna de disfrutar grandes juegos RPG, como Tales of Symphonia o Final Fantasy Crystal Chronicles; y para cerrar con broche de oro, en este diciembre Namco nos trae su obra maestra: Baten Kaitos, un título que ha aprovechado todas las capacidades técnicas del Nintendo GameCube para brindarnos una historia fascinante, que nos llevará a conocer a un joven de nombre Kalas, con quien viviremos una aventura inolvidable.

El comienzo...

Hace mucho tiempo, en un planeta lejano, vivía una raza muy parecida a la humana, sólo que tenía una característica especial: un par de alas en la espalda, las cuales les permitían volar. En su mundo todo era paz, siempre buscando hacer el bien sin ningún tipo de discriminación. Pero como suele pasar, cuando más tranquilo se encuentra todo, la tormenta está más cerca. Por razones desconocidas, un demonio invadió su planeta, esparciendo destrucción, llanto y dolor por todos los rincones conocidos. El pueblo no se podía quedar de brazos cruzados, así que combatió al demonio hasta derrotarlo; desgraciadamente, su planeta quedó irreconocible; el mar lo ha cubierto casi en su totalidad, por lo que ahora deben vivir en unas islas flotantes. El tiempo ha dejado en el olvido aquellos trágicos sucesos, pero si ya pasó una vez, puede ocurrir una segunda.





El protagonista del juego pertenece a la raza antes mencionada. Su nombre es Kalas. Durante mucho tiempo ha tenido un sueño donde ve de nueva cuenta a su tierra invadida por un demonio, el mismo que sus padres le han contado que fue vencido, o al menos eso es lo que creen. El sueño cada vez se hacía más repetitivo, hasta que en una ocasión, Kalas no despertó más; se quedó en su sueño, en el mundo real. Así es: el vencer al demonio sólo fue una ilusión, ya que la verdad fue que éste triunfó y su realidad es un sueño. ¿Pero por qué este joven pudo llegar al mundo real? ¿Será el único que ha despertado? Todo eso lo tendrás que averiguar por ti mismo.







Conoce a tus compañeros

Desde que comiences tu aventura se unirán a ti varios personajes, cada uno con propósitos, motivaciones y personalidades distintos, logrando así una trama muy interesante, ya que conforme los conozcas, te identificarás con ellos a tal grado que puedes preferirlos sobre el personaje principal. También considera que cada uno cuenta con capacidades distintas, que te pueden ayudar a resolver de manera fácil los acertijos o misiones que se te presenten al avanzar.





Uno de los personajes más misteriosos que conocerás es Xelha, una mujer que, sin dudarlo, decide ayudarte a derrotar de una vez por todas al demonio que destruyó Admist, tu reino. Al parecer ella es una especie de "elegida de los dioses", que a pesar de mostrar un carácter agresivo y rudo, por dentro es muy sensible; además, siente una atracción por Kalas.

Haz lo que dicte tu conciencia

Siempre que hacemos algo, lo analizamos; por ejemplo un examen: un día antes debemos estudiar para presentarlo, y si no lo hacemos, una pequeña voz dentro de nosotros nos dice: "estudia, estudia". ¿O no? Pues bien, de la misma manera, dentro del juego, habrá ocasiones en que nuestro héroe deba tomar decisiones que afecten no sólo su destino, sino también el de todo su pueblo; y para dichos momentos, nuestro protagonista pedirá la ayuda de su conciencia, es decir, tú.





Así es: Kalas volteará a la pantalla como si te estuviera observando, te comentará la situación, las posibles soluciones y lo que traerá como consecuencia cada una de ellas. Una vez que lo hayas escuchado, deberás decidirte por una de las opciones que se te plantearon; pero no creas que se trata de "elegir por gusto" o de situaciones no tan comprometidas donde la decisión correcta es obvia; créenos, vas a sufrir en tus elecciones.

Aprendiendo a pelear

El sistema de juego utilizado en Baten Kaitos es por medio de tarjetas, por lo que pudiera parecer poco novedoso, pero no es así. Las cartas que utilizas en los combates se llaman Magna, y no se juegan como Yu-gi-oh! o Pokémon TCG; aquí, cada tarjeta representa una idea o un concepto; por ejemplo, en otros juegos RPG, cuando necesitas energía, vas a tu inventario y eliges un pollo, te lo comes y listo. En BK es prácticamente lo mismo, sólo que tú seleccionarás una tarjeta que represente a un pollo. Hay diferentes tipos de tarjetas: para atacar, para defenderte, de hechizos, etc.; además, puedes combinarlas para obtener ataques más fuertes o curaciones más rápidas. A lo largo del juego encontrarás más de mil tarjetas distintas, algunas muy especiales como la de Pac-man, pero sólo puedes llevar veinte contigo para las batallas, por lo que debes ser muy cuidadoso en el momento de elegirlas.





Gráficamente espectacular

Simplemente estamos asombrados de la gran calidad que posee Baten Kaitos en el aspecto visual, pues no por nada ganó varios premios por este apartado en Japón. Sin exagerar, podemos decir que son de los escenarios mejor recreados para un juego de este género. Habrá momentos en los que te quedarás admirando el paisaje en lugar de estar jugando, y es que no sólo se trata de bellas fotografías como en otros títulos, no, sino que son gráficos en tiempo real con varios elementos moviéndose al mismo tiempo, como cascadas, árboles, nubes, en fin, todo lo que te puedas imaginar. Pero lo mejor de todo es que los gráficos son complemento de un gran juego, y no el único punto bueno del mismo, situación que se estaba volviendo muy común a últimas fechas, por lo que la gente de Namco se merece un gran reconocimiento.





Comienza a volar

Nos encontramos ante un título impecable en todos los aspectos, que no intenta cambiar el estilo de los juegos RPG, sino que a la vez, por medio de su sistema de batallas, los refresca. No dudamos en recomendarlo para todo mundo; es una obra de arte que no debes perderte por ningún motivo; es más, perderse este juego debería ser delito. Nos atrevemos a decir que Baten Kaitos: Eternal Wings and the Lost Ocean, no sólo es uno de los mejores juegos de la consola, sino también de la historia de este género.



Ranking



Crow

Calificación: 8.0

Primero fue Tales of Symphonia, y ahora Namco nos sorprende con una historia original exclusiva para el Nintendo GameCube. Si he de ser sincero, soy muy exigente en los RPG y no quedé muy conforme con FF: Crystal Chronicles, afortunadamente, Baten Kaitos ha llenado mis expectativas, con una historia agradable y gráficos sorprendentes. No me gustó mucho el sistema de tarjetas, pero salvo ese detalle todo lo demás está muy bien.



Panteón

Calificación: 10

Podría atreverme a decir que si hay un género donde los juegos casi nunca son malos, son los RPG, los cuales encantan por su envolvente historia, su excelente música y por la interacción que tienes con los personajes. Baten Kaitos es uno de esos títulos que un buen jugador de RPG no puede dejar pasar. Todo lo que te podamos decir no basta para describirlo: ¡simplemente debes jugarlo, conocerlo y vivirlo!

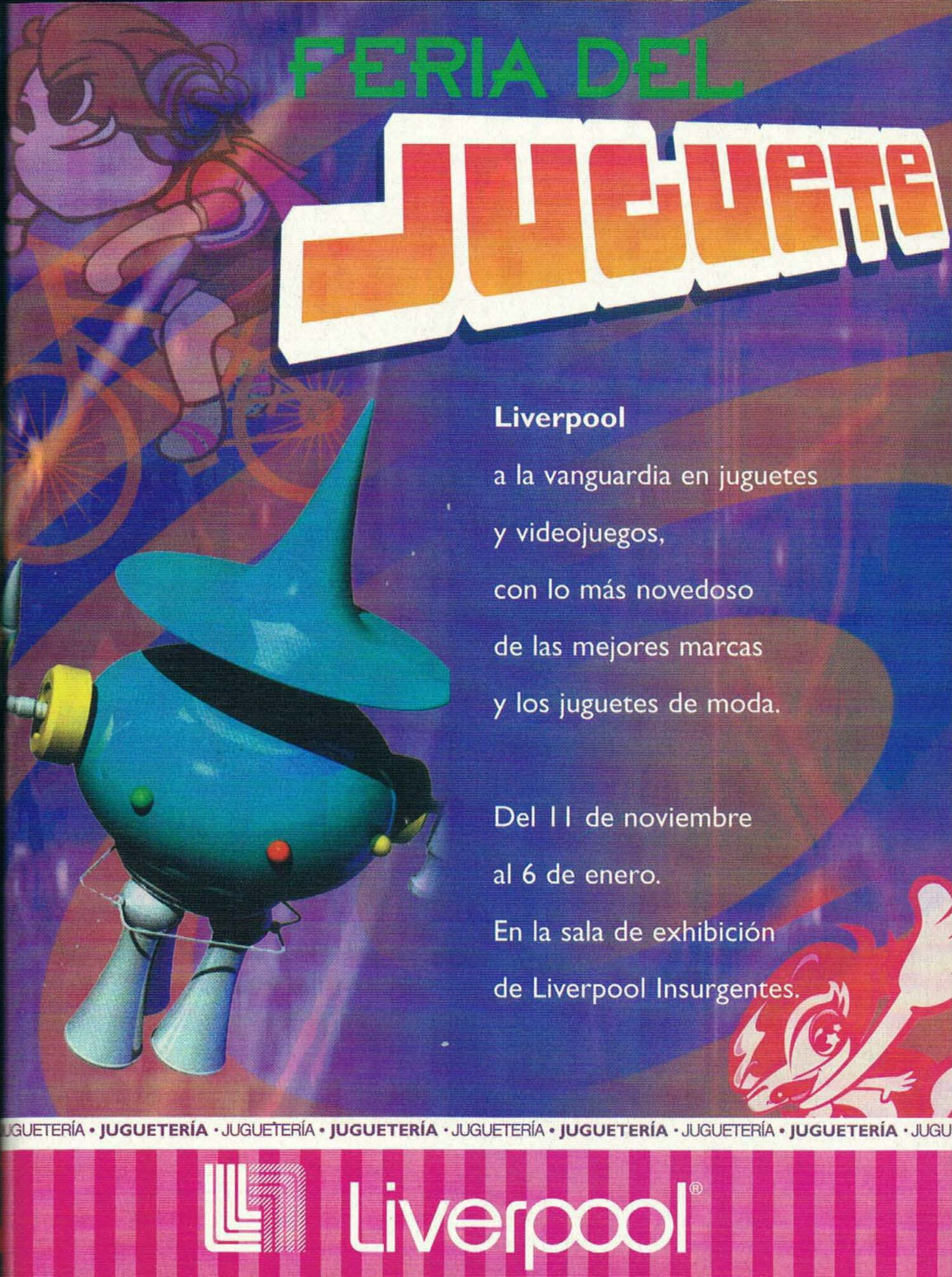


Master

Calificación: 9.0

Hay juegos que necesitas tener si posees la consola; otros que te hacen compañía, y algunos más -como es el caso de Baten Kaitos- que debes comprar aunque no tengas el sistema. Simplemente me encantó; no quiero ni acordarme de cuando estaba en duda su salida en América. Lo que más me gusta es la música: le da una gran dosis de emotividad a todas las escenas del juego. Sin lugar a dudas se convertirá en uno de los clásicos.

1 — 10


FERIA DEL
JUGUETE
Liverpool
a la vanguardia en juguetes
y videojuegos,
con lo más novedoso
de las mejores marcas
y los juguetes de moda.
Del 11 de noviembre
al 6 de enero.
En la sala de exhibición
de Liverpool Insurgentes.
UGUETERÍA • JUGUETERÍA • JUGUETERÍA • JUGUETERÍA • JUGUETERÍA • JUGUETERÍA • JUGUETERÍA • JUGUETERÍA • JUGU
Liverpool®

TERMINATOR® 3 THE REDEMPTION

TIPS

El día del Juicio Final se aproxima y no serán cuatro jinetes en el firmamento los anunciantes del principio del fin, sino una amplia gama de robots futuristas encargados de un solo objetivo: aniquilar a John Connor sin importar quién se ponga en el camino. ¿Te quedarás en casa viendo la postemporada de la NFL o tomarás la batuta para salvar al mundo?

TEEN T ESRB

Desnudo parcial
Violencia

Sí, ya sabíamos... decidiste salvar al mundo porque de lo contrario no conocerías el desenlace del SuperBowl XXXIX; pero qué más da; aun así te ayudaremos. Si viste la tercera película de **Terminator** conocerás el porqué enviaron al **T-850** en lugar de un modelo más avanzado, obligándote a explotar todo el potencial de esta máquina asesina para el beneficio de la humanidad. **Terminator 3: The Redemption** se compone de cuatro capítulos de vasta acción, mismos que te describiremos a continuación para dominar el juego:

CHAPTER 1.0

Misión 1.1: Tech-Comm Base

Objetivo:
Destruir el FK

Al finalizar la explicación de los movimientos básicos, el viejo Arnie quedará listo para la acción. Después del video, presiona el botón X para usar tu visión alterna —la pantalla cambiará a tonos rojos, incrementando el rango de disparo y certeza para causar mayor daño- y descarga todo tu arsenal en la aeronave enemiga para derribarla.



Debido a que apenas reactivaron al **T-850**, sus funciones son limitadas. ¡Elimina tantos robots como puedas para ganar *Terabytes* y así incrementar tus características!

Misión 1.2: Hollywood

Objetivo:
Desactivar las máquinas de comando del FK.

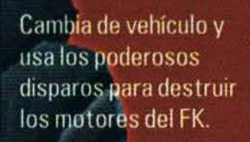
Termina la misión antes de 7 minutos para ganar 3000 TB.

Un pequeño avioncito no significa mucho reto; así que ahora tu sed de aventura te llevará a un recorrido con múltiples obstáculos. Continuamente serás atacado por los exterminadores; así que te recomendamos usar el combo "B, B, B, B" para apoderarte de sus armas, permitiéndote disparar dos cargas al mismo tiempo. Cerca del avión derribado hay una torreta; úsala para eliminar a los robots venideros. Continúa y aborda la camioneta; trata siempre de seguir los caminos alternos para acortar distancias. Pronto verás un portal tapiado con maderas; pasa a través de él para alcanzar al FK (si te alejas más de 400 m, la misión fracasará). Utiliza los misiles para destruir cualquier adversidad que se presente.

La diversión continúa sobre un helicóptero (presiona Y para abordarlo). El truco ahora es destruir las fuentes de energía ocultas en los edificios, así como protegerte de sus disparos y, por supuesto, aniquilar al FK.



Si estando en la metralleta te sorprende un **T-900** por la espalda, presiona el botón Y para agarrarlo y arrojarlo lejos de ti.



Cambia de vehículo y usa los poderosos disparos para destruir los motores del FK.



Usa disparos normales para destruir los aviones enemigos y activa tu visión alterna cuando apuntes a las fuentes de energía.

Misión 1.3: Exterior

Objetivo:
Seguir el núcleo del FK; exterminar a todos los FK aéreos.

Termina la misión antes de 5 minutos para ganar 3000 TB.

Lineal es la palabra adecuada para la misión. En primer lugar sigue hasta encontrar la metralleta, aniquila a cada enemigo que se ponga enfrente de ti, y cuando esté limpio el terreno, camina unos pasos más para que alguien pase a recogerte.



Dispara sin piedad contra los **T-900** antes que se aproximen a ti.

En este punto, simplemente dispara a todo lo que se mueva, y si alguien trata de abordarte, presiona el botón A para arrojarlos al camino. Instantes después tendrás al núcleo del FK ante tus ojos; síguelo hasta su escondite (misma táctica que en la misión anterior) y de preferencia cambia la chatarra que traes por un mejor vehículo. Un nuevo helicóptero estará esperándote; abórdalo y derriba los dos aviones enemigos que vienen persiguiéndote de cerca.



Combina balas y misiles para destruir con mayor velocidad las naves hostiles.

Misión 1.4: Bunker

Objetivo:
Desactivar los reactores y generadores; obtener el núcleo de comando del FK.

Termina la misión antes de 4:30 minutos para ganar 3000 TB.

A nosotros no nos engañan: ¡el piloto del helicóptero es la viva imagen de Sylvester Stallone! ¿Será parodia o vil sarcasmo por la pseudorrivalidad de ambas celebridades? Las máquinas siguen de necias buscando destruir al mundo. En esta misión tienes dos opciones: torreta izquierda o torreta derecha. ¿Cuál elegir? La verdad no hay diferencia, pero nosotros optamos por la derecha. Te atacarán pequeños escuadrones de naves; usa la torreta para derribarlos; y en cuanto aparezca una nave de mayor tamaño, activa tu visión alterna y dispara a los motores que tiene a sus costados, sin olvidar destruir los rayos color violeta que te arrojará ocasionalmente.



Destruye múltiples objetivos al dispararle a los tanques ubicados a cada lado del escenario.



Si estando en la base necesitas restaurar tu energía, ubica y elimina alguno de los tanques situados alrededor del lugar.

La segunda fase es sobre otra vieja camioneta. De nuevo elimina a cualquier enemigo que se interponga en tu camino, y en la primera oportunidad que tengas, cambia de vehículo por algo más poderoso. La escena se interrumpirá por un pequeño video en el que el **T-850** salta sobre un tanque; aprovecha tu nuevo juguetito y destruye los tres reactores que rodean a la base. El tercer y último punto es otro viaje en helicóptero. Serás conducido al interior de la estructura para derribar los generadores. ¡Usa tu visión alterna para causar más daño!



CHAPTER 2.0

Misión 2.1: L.A. Desert

Objetivo:
Alcanzar a Connor antes que la T-X; mantener a la T-X a menos de 600 m de distancia.

Termina la misión antes de 3:00 minutos para ganar 3000 TB.

¡Demuestra tu pericia tras el volante! La carrera es bastante desigual; tú conduces una camioneta vieja y tu oponente un auto deportivo; por ello debes valerte de los atajos y cruzar las montañas a grandes velocidades. Al iniciar, pasa la primera patrulla y toma el camino hacia la izquierda, sigue de frente y gira a la izquierda en el anuncio espectacular de color amarillo. Ahora cruza por el enrejado de la compañía "CAL-PAC", y casi al llegar al cruce ferroviario, usa la rampa de la derecha para pasar sobre el tren. Mantén el acelerador hasta el fondo y llegarás a un lote de autos; posteriormente toma la salida al *"Camp Center"*.



Usa las rampas para cruzar por encima de los trenes, o de lo contrario la T-X se alejará de tu camino.

Atraviesa la zona de cabañas y entra en el camino nebuloso. Si te persiguen las patrullas, esquívalas por las laterales. Segundos más tarde dejarás el desierto para entrar en la civilización. Justo allí terminará la gran carrera.

Misión 2.2: L.A. Town

Objetivo:
Destruir las llantas de la grúa; mantener a la T-X a menos de 700 m de distancia.

Termina la misión antes de 2:48 minutos para ganar 3000 TB.



La moto es veloz, pero frágil a las embestidas del enemigo. ¡Cámbiala por una patrulla en cuanto puedas!



¡Pon el cursor directo en las llantas y dispara de inmediato!

Nuevamente, el **T-850** nos demuestra su habilidad como motociclista y el poder de su escopeta. Cuando inicie la misión, sigue el camino de asfalto, y justo después del local *"The Ravern"*, toma la salida de la derecha. Instantes después tendrás una enorme grúa de color amarillo ante tus ojos. No dejes que se aleje demasiado y procura siempre derribar a la indomable **Terminatrix**, que se postrará en el toldo de la cabina de control. Lo primordial es destruir las cuatro llantas del vehículo objetivo (dos en la parte izquierda y dos en la derecha); te será más fácil si te ubicas de forma paralela al objetivo para lograr un tiro limpio y certero. Y procura cumplir el objetivo antes que la grúa salga del acueducto.

Misión 2.3: Los Angeles

Objetivo:
Detener a la T-X; dispararle a los controles de la grúa.

Termina la misión antes de 3:20 minutos para ganar 3000 TB.

Esta escena es pan comido; tan sólo concéntrate en destruir cualquier patrulla o camión que se aproxime y ten listas tus municiones para dispararle a la **Terminatrix** justo cuando abandone la cabina del conductor y suba al toldo de la grúa. En cuanto la derribes, oprime el botón Y para saltar hacia ella y dispara una carga de tu escopeta directo a los controles del vehículo. Repite este proceso otras dos veces y espera hasta que el gancho se atore con una cloaca –como en la película- para terminar la misión.



John está tras el volante. Tú sólo enfócate a derribar a la T-X y disparar a la cabina de control de la grúa; si lo prefieres, usa tu visión alterna para facilitar la tarea.

Misión 2.4: Cemetary

Objetivo:

Rescatar a Kate Brewster; derribar a los oficiales del SWAT.

Termina la misión antes de 2:30 minutos para ganar 3000 TB.

¿Quién dijo que los cementerios son lugares tranquilos? Al menos en el universo de **Terminator** ocurren situaciones alocadas, como una persecución contra el afamado equipo SWAT. Tú conduces una carroza fúnebre y debes deshacerte de los oficiales pasajeros de una Van que lleva como custodia a **Kate Brewster**. Dicho vehículo tiene un blindaje extraordinario... tanto así que no podrás destruirla ni con un misil Tomahawk. Enfócate a evadir las patrullas cercanas, y a la primera oportunidad embiste al objetivo para derribar a los guardias. Si notas que la **T-X** sube al toldo de la camioneta, dispárale –de preferencia usa tu visión alterna- para derribarla antes que elimine a **Kate**.



Aprovecha los atajos para impactar directamente a la Van y eliminar a los cinco miembros del SWAT.

Misión 2.5: Hills

Objetivo:

Proteger a John y a Kate; detener a la T-X.

Termina la misión antes de 4:30 minutos para ganar 3000 TB.

Esta es otra escena extraída de la película –aunque un tanto extendida-, donde tu deber es escapar de la temeraria **T-X**, que perseguirá a la carroza fúnebre a cada momento. Pisa el acelerador hasta el fondo y de preferencia no sigas por la carretera; mejor atraviesa por los atajos que verás a tu izquierda o derecha. En cuanto la **Terminatrix** te aborde, presiona el botón A para aturdirla; ahora oprime el botón B + izquierda o derecha en el stick para tratar de arrojarla fuera del vehículo.



Si la **T-X** se impacta contra algún obstáculo, caerá fuera del vehículo, quedando aturdida por un corto tiempo.

La segunda parte de la misión es más compleja de lo que pensabas. Kate tomará el control del auto mientras el **T-850** y John detienen a las patrullas y camiones controlados por el enemigo. Aquí, como en las escenas anteriores, afina tu puntería con la metralleta y usa constantemente lanzamisiles para causar más daño. Al iniciar la segunda fase maneja sobre el lado derecho de la carretera para encontrar un poste eléctrico para restaurar tu energía. El objetivo principal es el helicóptero de la policía; reserva tu visión alterna para generar más daño a esta nave y desactívala cuando te enfrentes a los vehículos ordinarios.



Si alguno de los autos choca con el tuyo, **John** quedará aturdido por un momento (inutilizando el lanzamisiles). ¡Evita a toda costa que esto ocurra!

CHAPTER 3.0

Misión 3.1: FK Titan

Objetivo:

Alcanzar al FK Carrier antes de que el CTR llegue a las 999 unidades.

Termina la misión antes de 7:00 minutos para ganar 3000 TB.

El capítulo tres nos transporta a un futuro alterno en el que las máquinas están a punto de destruir toda señal de existencia humana. El primer objetivo es abrirte paso entre los múltiples robots enemigos. Ten cuidado con las barras de fuego: ¡esquívalas si no quieres morir rostizado! Pronto llegarás a una puerta color café; entra por allí y toma el control del vehículo cercano.

Igual que en capítulos anteriores, tu siguiente objetivo es abrirte camino a toda velocidad por un estrecho curso (muy lineal) infestado de aviones, tanques y demás enemigos. Sigue de frente disparándole a todo lo que se mueva, e instantes más tarde verás un pequeño cinema donde el **T-850** se cuelga de una grúa para apoderarse de un tanque. Aquí simplemente usa tu arma secundaria sobre los edificios para descubrir las fuentes de luz; ¡destruye cada una de ellas para generar grandes explosiones que eliminen varios **T-900** a la vez!



¡Dos armas son mejor que una! Si disparas con ambas pistolas, tus enemigos caerán como moscas.



No te distraigas con simples balitas; aprovecha el cañón alterno para generar daño severo a los edificios.

Misión 3.2: FK Carrier

Acción, disparos y mucha diversión son las palabras acordes para este nivel. Primero que nada necesitas un arma adicional, ¡Quítasela a algún **T-900**! Ahora extermina a cualquier robot que se aproxime, así como a los aviones que saldrán por los costados. En la mitad del camino hay una metralleta; úsala para derribar al escuadrón de aviones que se aproxima (activa tu visión alterna si es necesario). Sigue tu trayecto y al final aparecerán dos robots gigantes; escóndete y dispara cuando tengas oportunidad o regresa a la metralleta para descargar tu ira sobre ellos.



A simple vista la metralleta puede ser una opción ideal; sin embargo, tus dos armas simultáneas provocan mayor efecto ante las naves hostiles.

Objetivo:
Desactivar toda la maquinaria del FK Carrier; llegar a SKYNET.

Termina la misión antes de 7:30 minutos para ganar 3000 TB.



Aprovecha al máximo tu visión alterna para destruir los motores del FK Carrier y usa tus puños para quitarle la energía a los **T-900**.

Sigue tu camino y verás cuatro motores funcionando; deja salir tu espíritu destructivo y hazlos añicos. Al terminar, un video te mostrará a nuestro héroe brincar sobre otro poderoso tanque; en esta parte de la misión enfócate en dispararle a las naves enemigas, pero no olvides presionar el botón A para deshacerte de cualquier robot que quiera aproximarse al viejo **T-850**.

Misión 3.3: Tunnels

Objetivo:
Llegar a la cámara de bombas antes de que la temperatura alcance los 800 grados.

Termina la misión antes de 3:45 minutos para ganar 5000 TB.

Si te preguntaste qué pasaría si combináramos el mundo de **F-Zero** con **Xtreme G** y **Terminator**, aquí tienes la respuesta: nuestro amigo cibernético se monta sobre una pequeña nave siguiendo un curso lleno de obstáculos, que debes esquivar para no perder tiempo. Lo complicado de la misión no son los estorbosos tubos, sino la presión del tiempo. En tu camino verás dos tipos de ventiladores: los que se mueven lento no serán afectados por tus armas, mientras que los otros se detendrán por un instante si les disparas. ¡Memoriza el camino y no tendrás mayor problema en terminar la misión!



Si tu energía se deteriora bastante, entra en los rieles electromagnéticos para restaurarla antes de que sea demasiado tarde.

Misión 3.4: Skynet

Objetivo:
Deshabilitar las torres de los T-900; destruir los motores del FK Bomber.

Termina la misión antes de 4:30 minutos para ganar 5000 TB.

La primera parte es sencilla: tan sólo destruye los seis soportes de la maquinaria central; éstos los ubicarás en cada esquina (pequeños círculos de luz brillante de color blanco). Cuando lo logres, la acción se detendrá para mostrarte un video de una nave despegando. ¡Persíguela! Tu nuevo propósito es destruir los cuatro motores de dicha aeronave; para lograrlo, salta por las rampas que están en tu camino, las cuales te llevarán a un nivel más elevado donde te será fácil apuntar y disparar a tu objetivo. Usa tu visión alterna para maximizar el poder de los disparos.



Al eliminar los seguros de la torre, se abrirá un nuevo camino lleno de naves enemigas. ¡Prepárate para la acción!



El *FK Bomber* no será tu único obstáculo; decenas de naves enemigas se interpondrán en tu camino para evitar la destrucción de la nave en fuga.

Misión 4.1: CRS Hangar

Objetivo:
Limpia el camino del aeroplano; detén a la T-X.

Termina la misión antes de 2:30 minutos para ganar 5000 TB.

Otra misión para los amantes de la destrucción total; tal como lo indica el primer objetivo, debes destruir todo lo que se interponga en el camino del aeroplano donde viajan **Kate Brewster y John Connor**. Para lograrlo, usa ambas armas sin piedad sobre los aviones, carros, camiones y en sí cualquier cosa que pueda explotar. Hay dos hangares y efectivamente están repletos de enemigos. Al final del escenario, la **T-X** llegará sobre un *AV8 Harrier*; suena difícil, pero más tardarás en apuntar al objetivo que en derribarlo con tus cohetes.



Aprovecha los vehículos explosivos para causar reacciones en cadena, eliminando así múltiples objetivos a la vez.

Misión 4.2: Crystal Peak

Objetivo:
Proteger a Jonh Connor y a Kate Brewster; detener a la T-X.

Termina la misión antes de 3:10 minutos para ganar 3000 TB.

¡Por fin! La escena final que tanto esperabas está ante tus ojos. ¡Prepárate para batirte contra la temible **Terminatrix** en una lucha contra el tiempo! Esta misión se divide en cuatro segmentos: en el primero, la **T-X** usará sus poderes para controlar siete jeeps; ¡destrúyelos antes de que se impacten contra tus protegidos, o de lo contrario el contador de tiempo se reiniciará! La segunda parte está repleta de jeeps, helicópteros y torretas; sigue el mismo proceso y pasa al tercer nivel, donde aparte de los peligros antes mencionados, tendrás algunos tanques en tu contra. En la última fase encárgate al mismo tiempo de hacer pedazos los elementos del escenario y de caminar tras la **T-X** –es un proceso complicado por el malfuncionamiento del averiado **T-850**– lo suficientemente cerca como para atraparla antes de que llegue con **John** y **Kate**. Si lo haces bien, observarás un video de la película indicándote el final del juego. ¡Disfrútalo porque el destino de la humanidad aún está en tela de juicio!



No gastes tus energías al dispararle a la T-X; ella es virtualmente indestructible. Mejor apresúrate a eliminar todos los vehículos del escenario.

Códigos especiales:

Código	Efecto
X + Y + L	Obtén todos los upgrades.
X + Z + R	Modo invencible.
X + Z + Y	Activa todos los niveles.

¡Hasta la vista, baby!

Como te habrás dado cuenta, **Terminator 3: The Redemption** es un juego que cómodamente terminas en un fin de semana; sin embargo, está lleno de acción y nos presenta detalles muy apegados a la película, además de llevarnos a conocer un futuro de caos no antes visto en el cine. La parte fácil fue terminar los cuatro capítulos; pero ahora viene la parte complicada, que es sacarle el 100% a cada misión, lo cual obtienes al aniquilar a todos los enemigos (o al menos la mayoría de ellos) y llegar en el mínimo de tiempo estipulado.

Recuerda que al final de cada escena obtienes una cantidad variable de *Terabytes*, los cuales te serán útiles para comprar los upgrades de tu **T-850**, así como para activar nuevos trucos en la opción "Extras"; por ejemplo, con 6000 estará disponible un video que muestra cómo es que el rostro del **Sargento Candy** (Arnold) es la imagen del exterminador. También existen cheats para obtener todos los upgrades, visión alterna permanente, insensibilidad o muerte instantánea, entre otros. ¿Quieres conseguirlos todos? ¡Sigue peleando contra las máquinas y conviértete en todo un héroe!







UNA AVENTURA DE MIL AÑOS.

El nuevo capítulo de la aventura RPG de Mario desdobla con nuevos movimientos de papel. Conviértete en avión de papel, dóblate y recorre las rendijas, cambia a bote de papel, sube por un tubo y más en tu búsqueda por descubrir el secreto detrás de la Thousand-Year Door.





Mild Cartoon Violence



1\.

2\.

3\.

4\.

5\.

6\.

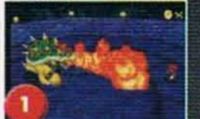
CÓMO HACER EL AVIÓN DE PAPER MARIO

1. DOBLA EL PANEL ROJO. LOS PIES DE MARIO QUEDAN ABAJO EN LA HOJA.
2. DOBLA LA HOJA POR LA MITAD. EL BLANCO Y EL ROJO QUEDAN EN EL INTERIOR.
3. DOBLA LAS ESQUINAS HACIA EL CENTRO DE LA HOJA.
4. DOBLA LOS LADOS HACIA EL CENTRO, PARA QUE SE ENCUENTREN.
5. DOBLA LOS LADOS OTRA VEZ HACIA EL CENTRO, PARA QUE SE ENCUENTREN.
6. DESDOBLA LAS ALAS Y HAZLO VOLAR.

TOP 10

LOS MÁS RECOMENDABLES





1

Mario 64 DS. El Nintendo DS acaba de salir y uno de sus títulos ya se encuentra en el top ten. Claro, no podía ser de otra manera y menos cuando se trata de un juego tan especial como Mario 64 DS. En esta versión se han incluido varios niveles exclusivos, que aprovechan ambas pantallas; puedes elegir de entre cuatro diferentes personajes, y ni qué decir de la opción para jugarlo cuatro personas al mismo tiempo.





2

The Lord of the Rings: The Third Age. EA nos lleva de nueva cuenta a la tierra media, pero en esta ocasión deja de lado el género de la aventura para incursionar en el de los Role Playing Game. Los gráficos son de lo mejor que hemos visto en la consola, el sistema de juego propone un nuevo estilo, y la historia, qué te podemos decir, pues ya la conoces, es magnífica. TLLOTR: TTA, le da un merecido respiro al género.

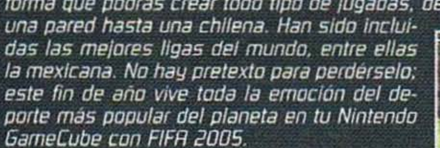




3

Metal Slug Advance. Toda la emoción y acción del juego de Arcadia han sido trasladadas al Game Boy Advance de una manera perfecta; no podrás creer que se trata de un juego portátil. Para completar tu misión, podrás elegir de entre dos personajes con habilidades distintas, que debes utilizar para salir adelante de las distintas misiones del juego, las cuales han sido diseñadas de manera exclusiva para esta versión.







4

FIFA 2005. La edición de FIFA de este año está mejor que nunca. El gameplay ha sido mejorado, de tal forma que podrás crear todo tipo de jugadas, desde una pared hasta una chilena. Han sido incluidas las mejores ligas del mundo, entre ellas la mexicana. No hay pretexto para perdérselo; este fin de año vive toda la emoción del deporte más popular del planeta en tu Nintendo GameCube con FIFA 2005.



5

Paper Mario 2: The Thousand Year Door. Si disfrutaste Mario & Luigi para el Game boy Advance, tienes que jugar este nuevo título. La historia te va atrapando de tal manera que empiezas a encariñarte con los personajes. El modo de juego es el mismo que se ha utilizado desde Mario RPG en el Super Nintendo, es decir, podrás participar en las batallas al presionar algún botón en momentos específicos en las batallas.



6

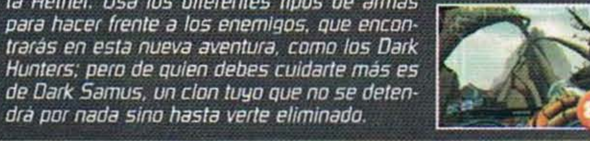
Baten Kaitos. Sin duda, uno de los mejores títulos del año; gráficos impresionantes, una música orquestal asombrosa, y sobre todo una historia muy emotiva que te atrapará desde el primer instante en que lo juegues. El sistema de combate es de lo más novedoso; se lleva a cabo por medio de tarjetas de magia, como en PSO III CR. Baten Kaitos es una obra maestra que por ningún motivo debe estar fuera de tu colección.





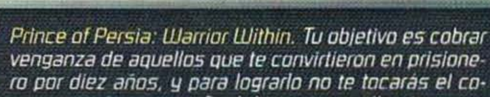
7

Viewtiful Joe 2. Movie Land está de nuevo en peligro y sólo Joe puede salvarla; afortunadamente no está solo y en esta nueva aventura contará con la ayuda de su novia Sylvia. Además, ahora The Six Machine hace honor a su nombre y se puede transformar en seis transportes y armas diferentes. Si quieres disfrutar al máximo del Viewtiful Joe 2, te recomendamos que lo juegues con un hermano o amigo.



8

Metroid Prime 2: Echoes. Conoce los misterios que rodean al Phazon, controlando a la bella cazarrecompensas Samus Aran, a través del desconocido planeta Aether. Usa los diferentes tipos de armas para hacer frente a los enemigos, que encontrarás en esta nueva aventura, como los Dark Hunters; pero de quien debes cuidarte más es de Dark Samus, un clon tuyo que no se detendrá por nada sino hasta verte eliminado.





9

Prince of Persia: Warrior Within. Tu objetivo es cobrar venganza de aquellos que te convirtieron en prisionero por diez años, y para lograrlo no te tocarás el corazón, pues a final de cuentas; ellos tampoco lo hicieron. Como puedes darte cuenta, la historia es muy diferente a la de las versiones anteriores, mucho más oscura, lo que da pauta para que los niveles del juego estén llenos de batallas espectaculares.





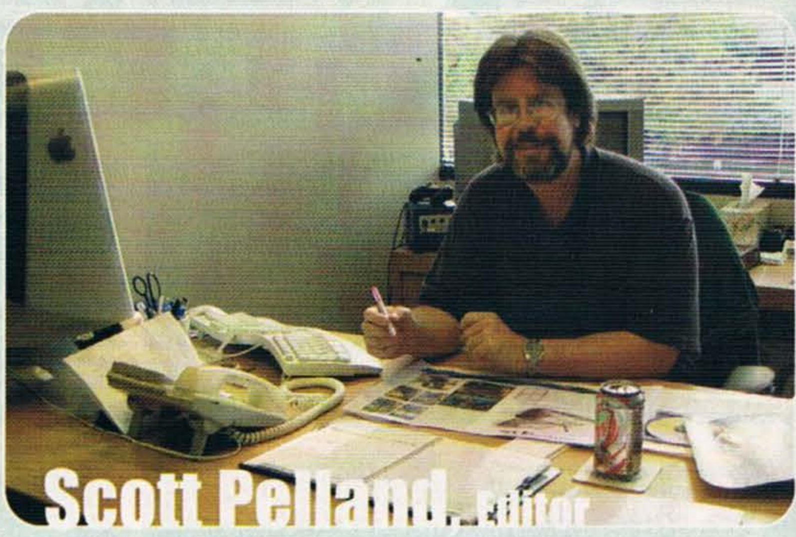
10

Mario Power Tennis. Todo está listo para comenzar la segunda edición del torneo de tennis más divertido de todos los tiempos; sólo faltas tú, así que toma tu raqueta y prepárate para vivir toda la emoción del deporte blanco. Todos los personajes de la versión anterior se encuentran aquí, así como nuevos competidores. Domina los movimientos especiales y trata de conseguir la victoria. No dejes de revisarlo.

Entrevista en: Redmond, WA 06/10/2004

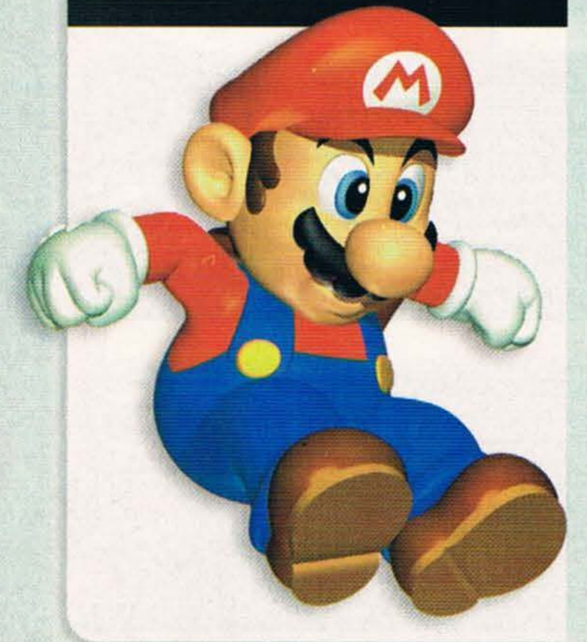
NINTENDO POWER

Entre las muchas cosas que hicimos en nuestro viaje al *Gamer's Summit*. una fue visitar a nuestros amigos de Nintendo Power. El motivo de la reunión fue para revisar los acuerdos que tenemos entre las dos revistas. También aprovechamos para agradecerles el apoyo que nos han brindado en toda esta larga historia de Club Nintendo, ya que no solamente hemos recibido material de ellos desde que se publican los artículos, sino que incluso en diversas ocasiones hemos requerido de su apoyo, y con gusto nos lo han dado.



Scott Pelland, Editor

Por parte de Nintendo Power estuvieron presentes Scott Pelland, editor de la revista; Yoshio Tsuboike, vicepresidente de Publicaciones; Mayumi H. Colson, coordinadora de Publicaciones, y George Sinfield. También participó nuestro ya conocido Steve Singer, y por Club Nintendo estuvo Toño Rodríguez.



Hablamos un poco acerca de nuestra revista, su historia de casi trece años, su tiraje y circulación a nivel nacional e internacional, de las ventas y todo lo que se refiere a números; es algo de lo que se tiene que hablar en este tipo de juntas. Pero también comentamos acerca de nuestros planes a corto, mediano y largo plazos.

De entrada ellos están muy sorprendidos con el trabajo que se está haciendo en México y no solamente por nuestra parte, sino también por la industria, que está creciendo. Les platicamos acerca del *Electronic Game Show* y del concurso que pensábamos realizar invitando a la gente a que asistiera disfrazada de algún personaje de Nintendo, y que esta idea había surgido a raíz de que en años anteriores habíamos visto que los niños se presentaban vestidos de **Link**, **Zelda**, **Mario** y **Luigi**, entre otros. En realidad, en ese momento nadie les pidió que fueran disfrazados y nos sorprendió esa preferencia hacia los personajes de Nintendo. Algo que nos gustó mucho de su parte fue el hecho de pedirnos que les enviáramos el reporte por realizar del EGS, para su publicación en Nintendo Power; y es que quieren mostrar lo que se está haciendo y qué mejor opción que el evento anual de videojuegos en México.

Platicamos acerca de los cambios de imagen que habíamos experimentado en Club Nintendo; el hecho de que dimos un giro radical con nuestro logotipo, el cual mantuvimos por casi doce años, pero que a fin de cuentas nuestra nueva imagen está siendo recibida de buena forma entre nuestros lectores. Scott Pelland nos comentó que ellos estaban haciendo algunos cambios en su diseño, mismos que ya se reflejan en algunas secciones de la revista, pensando en que las cosas tienen que evolucionar de alguna forma. Nos dieron sugerencias de cómo poder interactuar con la revista y su página de Internet, algo que a ellos les ha funcionado de muy buena manera, ya que por el hecho de ser suscriptor de su revista (es la única manera de acceder a Nintendo Power), tienes privilegios, accesos y demás oportunidades en website.

El señor Yoshio Tsuboike nos comentó acerca del grupo de trabajo que tienen en la revista y la página de Internet; en total son alrededor de 18 personas trabajando en sus oficinas, tomando en cuenta que también realizan guías para los juegos.

Algo de lo que pudimos darnos cuenta es que, al igual que en nuestra revista, Nintendo Power tiene un ambiente de trabajo muy *cool* y relajado; donde se ve que todos se llevan de maravilla y están contentos. Nosotros, en Club Nintendo, siempre decimos que esta es una labor que se hace con gusto y cariño, y que somos afortunados en realizar lo que nos agrada y que además recibimos un pago por esto. De eso no hay ninguna duda.

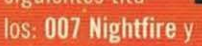
En fin, muchas fueron las cosas e ideas que se platicaron. Tomaremos en consideración las que creamos que serán de interés para ti y que harán de Club Nintendo una mejor revista. Además, siempre estaremos abiertos a las críticas y sugerencias, siendo las tuyas las más importantes para nosotros.





Nintendo Power en Club Nintendo

En enero del 2003 comenzamos a publicar las estrategias de Nintendo Power. En esa edición aparecieron los siguientes títulos: **007 Nightfire** y **Metrod Prime**. Desde entonces hemos traído para todos ustedes los mejores artículos de esta revista. Continuaremos trabajando las dos revistas en conjunto para traerte la mejor información de los títulos y consolas de Nintendo.



Aprovechamos el espacio para agradecerle a la gente de NP por el apoyo y amistad hacia nosotros.

Nintendo Power Edición #1





Al igual que Club Nintendo, esta revista comenzó hace bastantes años, para ser exactos en julio/agosto de 1988. En sus inicios su publicación fue bimestral, después de un tiempo cambió a mensual y ahora están en su edición #185.



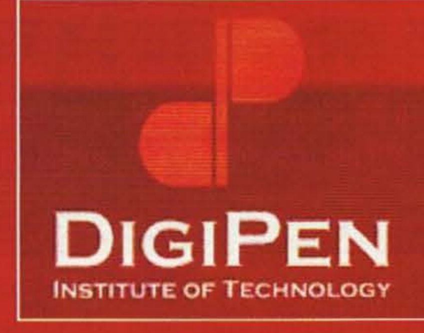


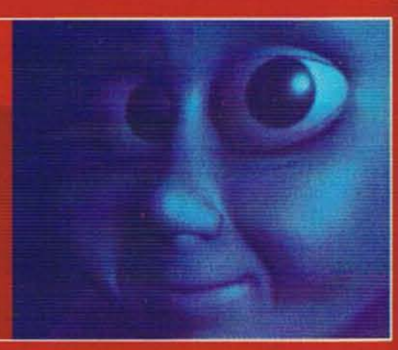


Alan en CN

Este personaje es, como ellos lo llaman un viejo escritor de NP, y ahora hace su aparición en nuestra revista.

Un vistazo a: Redmond, WA 06/10/2004







Este instituto se estableció en sus inicios en la ciudad de Vancouver, Canadá, en 1994. Con la colaboración de Nintendo of America se convirtió en la primera escuela dedicada a la enseñanza de programación de videojuegos en el mundo. Ahora situado en Redmond, Washington, es parte de las instalaciones de Nintendo.



Con unas instalaciones muy amplias y cómodas, el instituto imparte clases a un rango de 540 estudiantes de Estados Unidos y 30 del resto del mundo. Pero no creas que en este colegio sólo puedes aprender a programar videojuegos; existen otros planes de estudio que puedes tomar, que son referentes a otros campos como Desarrollo de sofware para aparatos electrónicos como carros a control remoto y otros. Para los que gustan del dibujo y la ilustración digital, existe el plan de animación computarizada en 3-D y artes en producción. Y el recién incorporado plan llamado "Master of Science in Computer Science" suena como algo muy complejo, ¿verdad? Pues este plan comprende enseñanza en gráficas en 3-D, animación y técnicas de modelaje, inteligencia artificial, proceso de imágenes y "rendering" en tiempo real, además de ser complementado con Matemáticas y Física. Realmente muy completo.

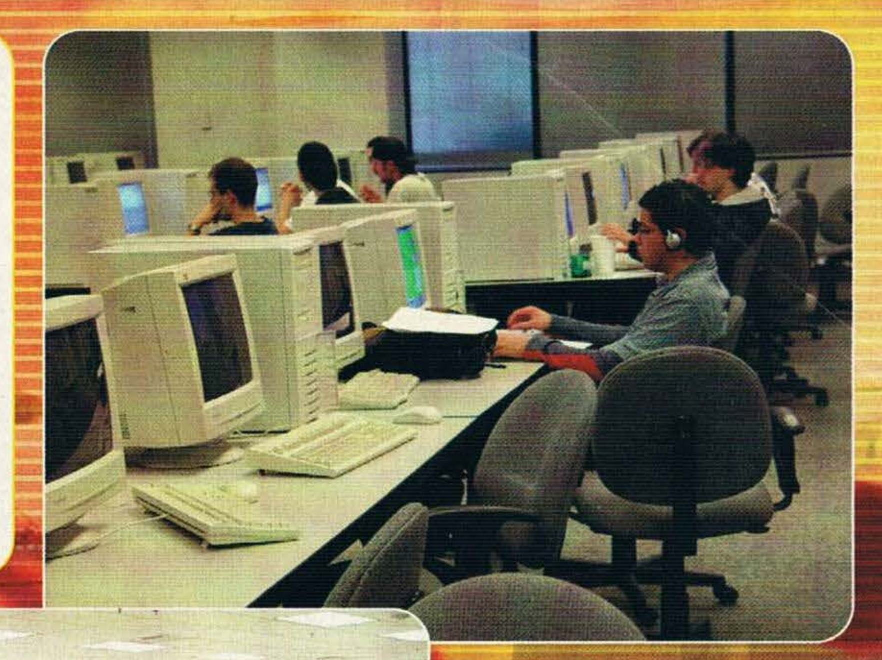
¿Quieres conocer más de Digipen?

Te recomendamos que visites la página de Internet para una mayor visión del instituto; ahí puedes solicitar un catálogo del plan de estudios, además de ver y bajar algunos de los trabajos de animación o programación que los alumnos han realizado.

DigiPen Institute of Technology
5001 150 TH Ave. NE Redmond, WA 98052
(425) 558-0299
www.digipen.edu

Jen Sward
Instructora de proyectos de juego

Lo que diferencia a este instituto de los otros es que aquí tratamos de tener a los alumnos en situaciones del mundo real. Es muy intenso: como estar completamente adentrado en la industria. Claro, cuando estás en un trabajo, ya no tienes que aprender como en el instituto; pero aquí los hacemos trabajar en equipo, relacionarse como grupo de trabajo, con su propio estrés. Por eso capacitamos a los alumnos lo mejor posible para que resuelvan sus adversidades de la mejor manera.





Programas de estudio

Assosiate of Science in Real Time Interactive Simulation

Bachelor of Science in Real Time Interactive Simulation

Bachelor of Science in Computer Engineering

Associate of Applied Arts in 3D Computer Animation

Bachelor of Fine Arts in Production Animation

Wich Animation Degree is Right for Me

Para graduados

Master of Science in Computer Science

Uno de las principales metas de todos los estudiantes es el aspecto laboral al terminar sus estudios, y aunque DigiPen no te garantiza un trabajo al finalizar, el porcentaje de personas con empleo dentro de la industria es de 80% a 90%, en empresas tan importantes como Nintendo, Dream Works Interactive, Electronic Arts y Konami. Tenemos que decirte que no es tan sencillo incorporarse a este instituto: las solicitudes son bastantes y está muy competitivo; pero si eres una persona dedicada y tienes muy en claro tus metas, no dudamos que lo puedas realizar.





Sorpresa que nos llevamos al ver que en las paredes del instituto están nuestros artículos sobre Digipen anteriormente publicados. Esperamos ver en un futuro el que tienes ahora en tus manos.

Seattle, WA
07/10/2004

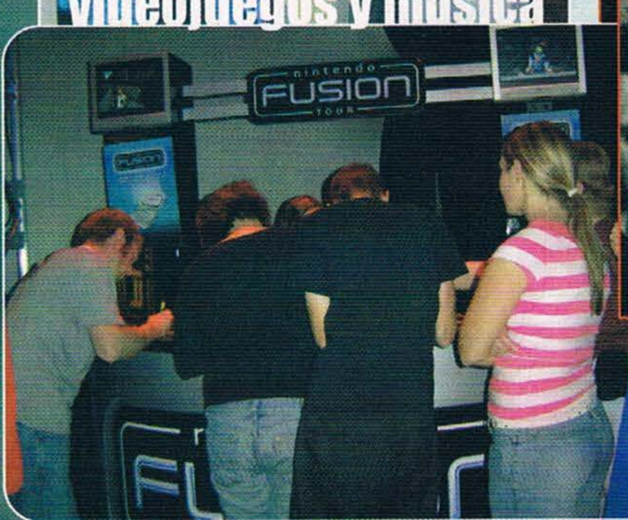
nintendo FUSION TOUR

Toño y sus pasatiempos

videojuegos y música

Todos los que trabajamos mucho tenemos que divertirnos un poco de vez en cuando...

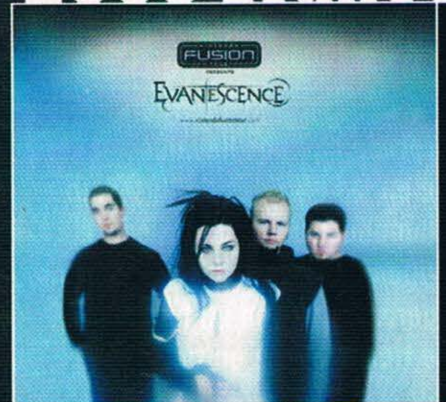
Por eso, aprovechando nuestra estancia en la ciudad de Seattle, nos lanzamos al *Nintendo Fusion Tour*. Pero, ¿qué es esto? Bueno, este concepto empezó hace un año y tuvo como atractivo principal al grupo alternativo Evanescence, una banda que ya es bastante conocida en todo el mundo. Fue un gran éxito y ahora continúa con una nueva alineación de conjuntos. El objetivo de esto es llevar grupos de Rock, unos ya famosos y otros no, a diferentes estados de la Unión Americana, lo que Nintendo aprovecha parea llevar sus juegos y consolas para que los fans se la pasen chidísimo.



STORY OF THE YEAR

Este año, las bandas principales son: Story of the Year, Taking Back Sunday, Lostprophets, My Chemical Romance, Fallout Boy y Matchbook Romance, agrupaciones que ya están sonando muy fuerte allá y que en México están comenzando a tener algo de fuerza. Esperamos tenerlos pronto por aquí para verlas tocar en vivo.

2003 Evanescence



El año pasado, esta fue la banda que encabezó la gira del Nintendo Fusion Tour.



Como puedes ver en las imágenes, el ambiente estuvo bastante bueno en todo momento; todas las bandas prendieron a la gente; las estaciones de juego estaban superconcurridas. Curiosamente, la que más chavos tenía era la de **Super Smash Brothers Melee**, donde las retas se pusieron buenas. Se ve que varios le pegan bastante bien a este título. Pero además podías jugar **Street Racing Syndicate**, **Metroid Prime 2 Echoes**, **Soul Callibur II**, **Resident Evil 4** y otros más. Pero eso no es todo: allá, todos los chavos que se quieran llevar una gorra y un pin de Nintendo solamente tienen que llenar un registro con sus datos en la entrada, el cual les da el chance también de ingresar a un concurso para poder ganar un Game Boy Advance. ¿Cómo ves? Qué complicado, ¿verdad?

www.nintendofusiontour.com

4 horas de diversión

un concepto diferente

Algo que nos pareció supercool fue que mientras las bandas tocaban sus rolas, en dos pantallas a los lados del escenario se proyectaban videos de los nuevos títulos para Nintendo. ¿Te imaginas una rola en vivo, prendidísima, con el trailer de **Resident Evil 4** ó con las imágenes de **Metroid Prime 2 Echoes**? ¡Genial! Vaya que Nintendo está haciendo bastantes esfuerzos para llegar a cuates mayores y quitarse ese estereotipo de ser solamente para chavitos. Pero con esto, no te estamos diciendo que estos conciertos son exclusivamente para mayores de edad; aquí te encuentras a gente de todas las edades, claro, con la restricción de venta de bebidas alcohólicas para los que no acrediten su mayoría de edad, que, a diferencia de México, en los EUA es de 21 años.

Algunos títulos que aún no salen a la venta pueden ser jugados en sus versiones preliminares

Además, en estos conciertos puedes comprar souvenirs de tu banda preferida, como playeras, gorras, calcomanías, llaveros, etc. Todo está puesto para que te pases unas cuatro horas de megarreventón, escuchando música, bailando, saltando y por supuesto jugando los mejores títulos de Nintendo. Así que más o menos de esto se trata el Nintendo Fusion Tour. Ojalá y algún día tengamos algo similar a este tipo de entretenimiento compartido por dos cosas totalmente diferentes. Veremos si el próximo año continuará con el mismo éxito y qué bandas serán las que estén en esta gira por gran parte de la Unión Americana.

ÚLTIMA PÁGINA
DICIEMBRE 2004

¡Cumplimos 13 años! Y a pesar de ser un número cabalístico, seguiremos firmes para llevar hasta tus manos la mejor información del mundo de Nintendo. Ahora no sólo es la última página de este número, sino también la del año; y como sabemos que muchos de los títulos fuertes empezarán a hacer su aparición en las primeras fechas del 2005, te invitamos a que nos sigas leyendo en enero. Esto es un ejemplo de lo que encontrarás en la próxima edición de Club Nintendo:

Final Fantasy I & II: Down of Souls

Quien se diga seguidor de los RPG, ha jugado o por lo menos visto algún título de la saga Final Fantasy; y si quieres aumentar tu conocimiento en el tema, este nuevo compendio te dará la información, diversión y emoción que estás buscando. Los dos primeros juegos corregidos y aumentados estarán disponibles a finales de noviembre para el Game Boy Advance. ¡No te pierdas esta gran oportunidad!



Mortal Kombat Deception



¡No juzgues al juego por su título! Midway lleva ya más de doce años en el corazón de los videojugadores con la serie de Mortal Kombat, y en ésta, su reciente faceta, nos muestra un título más sanguinario, agresivo y dispuesto a desbancar a cualquiera que se cruce en su camino. Múltiples minijuegos y un modo tipo aventura nos amplían los horizontes del mundo donde sólo el mejor capacitado podrá sobrevivir al kombate.

Resident Evil 4

Fácil vienen, fácil se van. Los zombis que hicieron historia en Resident Evil forman parte de la negra historia de Umbrella y ahora Capcom nos transporta a un mundo turbulento, lleno de giros drásticos en la historia, y más que nada, con un aspecto fresco que encantará a los fans de la serie. Leon S. Kennedy, protagonista de Resident Evil 2, luchará contra una comunidad de hostiles personajes para rescatar a la hija del presidente.



Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas y comentarios con todos tus datos (nombre, pseudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.nintendo.com.mx.

Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF

kualke



33133

Salvapantallas color



Envía un mensaje al **33133** con el texto **foto58**, deja un espacio y escribe la referencia de la imagen que deseas descargar, deja otro espacio y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. **Ej. para Nokia: foto58 brazil01 nok.**

¿Quieres que cuando te *llamen*, tu celular relinche?

Hazte con tu **SONOCLIP**. Son tonos de **SONIDOS REALES** en exclusiva para tu celular: animales, ambientes, efectos especiales, cortes musicales...

Envía **CLIP58** al **33133** seguido de un espacio, la **referencia** del sonido que desas, otro espacio y las tres primeras letras de la marca de tu celular.
Ej. Nokia: CLIP58 CABALLOS NOK

sonidos reales

ref.	ref.	ref.	ref.	ref.
animales	telefono	selva	incendio	risatan
ovejas	modem	bicicleta	feria	grito
gatitos	**divertidos**	gargaras	cisterna	golpiza
cerdos	tarzan			**música**
ranas	picapiedra			orquesta
perros	police			cajitamusica
caballos	campanas			tango
moscas	trafico			hiphop
gallos	estres			house
leones	pedos			juegos
deportes	eructo	gota	**miedo**	laser
oeoeoeoe	claxon	risa	thering	
pito	bebes	tosiendo	terror1	
tenis	dientes	arranque	terror2	
gol				
coches				
comunicación				
morse				

Ver celulares compatibles: Nokia 3200, 3300, 3650, 5100, 6225, 6600, 6820, 7650, N-Gage - Motorola T720, T720i, Sony Ericson P800, P900, T300, T310, T610, T68i, Z600 - Panasonic G60, GD88 - Siemens S55, SL55 - Sagem X6 - LG MX6000

Postales b/n



basket




boliche



k2



luchalibre


remo



running

¿Quieres una postal? Sólo tienes que enviar un mensaje al **33133** con el texto **postal58**, dejar un espacio, escribir la referencia de la postal que deseas, dejar otro espacio y poner las tres primeras letras de la marca de tu celular. **Ej. para Nokia: postal58 basket nok.**
Verificar compatibles en la parte inferior.

top

El velero de La Fiesta ref. velero
ver instrucciones

$13 PESOS + IVA

In the Shadows\The Rasmus	shadows
Pokemon\B.S.O.	pokemon
Mesa que mas aplauda\Climax	mesa
Starwars (Imperio)\B.S.O.	vader
Mision Imposible\B.S.O.	mision
Ángel \Belinda	angelbel
Eres \Café Tacuba	erestacuba
Miedo \Pepe Aguilar	miedope
Breaking the habbit\Linkin Park	breaking
Rosas\La Oreja de Van Gogh	rosas
Clocks\Coldplay	clocks
Smells like teen spirit\Nirvana	teen
Hotel California\Eagles	hotel

Las mejores melodías para tu TELCEL

Melodía	ref.
Viernes 13\B.S.O.	viernes
★ El chavo del 8\Infantil	chavo
Eye Of The Tiger\Rocky	eye
Flash Dance\B.S.O.	flash
El Padrino\B.S.O.	padrino
★ Pretty Woman\Roy Orbison	pretty
El resplandor\B.S.O.	resplandor
You're the one that I want\Travolta & Olivia Newton	you
Indiana Jones\B.S.O.	indiana
★ Matrix Revolutions\B.S.O.	matrix3

Melodía	ref.
cine y tv	
El Señor de los Anillos\B.S.O.	anillos
Exorcista\B.S.O.	exorcista
★ Starwars (guerra galaxias)\B.S.O.	starwars
8 miles\Eminem	millas
Accidentally in love\B.S.O Shrek2	shrek2
Psicosis\B.S.O.	psicosis
Pulp Fiction\B.S.O.	pulp
★ Se lo que lo hicisteis el ultimo verano\B.S.O.	ultimo
Shrek\B.S.O.	shrek
Spiderman\B.S.O.	spiderman
Star Trek\B.S.O.	startrek
★ Superdetective en Hollywood\B.S.O.	axelf
Terminator\B.S.O.	terminator
★ Matrix Reloaded\B.S.O.	matrix
Harry Potter\B.S.O	harry
★ Carrie\B.S.O.	carrie

NUEVAS EN KUALKE

Me caí de la nube\Cornelio Reyna	cai
Mi funeral\Víctor García	mifuneral
Ahora quien\Marc Anthony	quien
Huapango\Juan Pablo Moncaya	huapango
Dame por muerto\Lupillo Rivera	muerto
Pueden decir\Gilberto Santarosa	pueden
Mudanzas\Lupita D'Allesio	mudanzas
Como tú\Carlos Vives	comovives
El Señor de los anillos\B.S.O	anillos2
El autobús\Pepe Aguilar	autobus
Me dediqué a perderte\Alejandro Fernández	dedique
Fantasía o realidad\Alex Ubago	fantasia
Hasta el límite\Myriam	limite
On my mind\The Sunday Drivers	mind
Obsesion\Aventura	obsesion
Si pruebas una vez más\Ha Ash	pruebas
Somewhere only we know\Keane	weknow

Si tienes un celular monofónico

¿Quieres cualquiera de estos tonos en tu Telcel? Escribe el texto **tono58**, deja un espacio, escribe la referencia del tono que deseas, deja otro espacio y pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Por último, envía el mensaje al **33133.**
Ej. para Nokia: tono58 obsesion nok

Si tienes un celular multimedia

Si tienes un celular MULTIMEDIA puedes descargar **TONOS POLIFÓNICOS**. Escribe el texto **poli58**, deja un espacio, escribe la referencia del tono que deseas, deja otro espacio y pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Por último, envía el mensaje al **33133**.
Ej. para Nokia: poli58 obsesion nok

Importante: Para la descarga de tonos polifónicos y productos color, es necesario que tu celular sea compatible (consulta tabla de compatibles) y cuente con acceso a wap.

Nombres b/n

Personaliza tu celular de la forma más divertida. Envía un mensaje al **33133** con el texto **nombre58**, deja un espacio, escribe tu propio nombre (máximo 9 letras) junto al número de modelo elegido, deja otro espacio y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. **Ej. para Nokia: nombre58 fregon11 nok**

FREGON modelo 2	Fregon modelo 3	fregon modelo 7	FREGON modelo 11	fregon modelo 14	FREGON modelo 15
fregon modelo 1	fregon modelo 4	fregon modelo 5	fregon modelo 8	fregon modelo 9	fregon modelo 12

Juegos java

Se requieren 2 mensajes

Envía un mensaje al **33133** con el texto **juego58** espacio y la referencia del juego que desees. Te enviaremos una respuesta con instrucciones adicionales y deberás volver a enviar un mensaje para poder descargar el juego. **Ej. juego58 ladrones**

6 Diferencias ref. diferencia



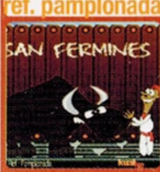
Modelos compatibles: Nokia: 6600,7650,3650, N-Gage, SonyEricssonP800

Fútbol Control ref. fcontrol



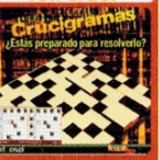
Modelos compatibles: Nokia: 6100,6600,7210, 3650,7650,N-Gage,3200

San Fermín ref. pamplonada



Modelos compatibles: Nokia: 7650,3650,3200,6100, N-Gage,7210,6600

Crucigramas ref. cruci



Modelos compatibles: Nokia: 7650,3650,6600,7210,6100, 3200, N-Gage, SonyEricssonT610

Sopa de letras ref. sopas



Modelos compatibles: Nokia: 7210,6100,6600,3200,3650, 7650, N-Gage, SonyEricssonT610

Ladrones ref. ladrones



Modelos compatibles: Nokia: 6600,6100,3650,7210, 7650,SonyEricssonT610



¡Chatea con tu celular!

conoce gente, haz miles de amigos

Sólo tienes que enviar un mensaje al **77177** con el texto **AMIGOS**

producto compatible con todos los celulares



Insultos

Ríete con los insultos mas divertidos. Envía al **77177** el texto **insulto58** y alégrate el día.

Ej. insulto58

77177

Productos compatibles con todos los celulares

$3 PESOS + IVA

Mucho más para tu celular en www.kualke.com - Servicios válidos únicamente para celulares Telcel

Referencias de marcas para todas las instrucciones: MOTOROLA: **MOT** - NOKIA: **NOK** - PANASONIC: **PAN** - SAGEM: **SAG** - SAMSUNG: **SAM** - SONY-ERICSSON: **SON**

Lada sin costo: Desde cualquier parte del país: 01-800-50-35-878 y desde México D.F. 56-11-5724.